



# NOVEMBER 1993 AUSGABE 13 2. JAHRGANG

KORRESPONDENZ SEGAPRO LESERSERVICE POSTFACH 101905 44719 BOCHUM

HERAUSGEBER Richard Monteiro

REDAKTION Markus Scheen

REDAKTION (Großbritannien)

Claudia Niermann Pat Kelly Jason Johnson Sam Hickman Mark Hill

REDAKTION (Japan)

Emiko Tedesco Noriko Buckingham

**PRODUKTIONSMANAGER** 

Diane Tavener

**DESIGN** 

Alan Russell Si Christopher

**ANZEIGENLEITER** 

Neil Harris

MITARBEITER

Gordon Wilson Martin Ollman

**EIN RIESIGES DANKESCHÖN** 

Damian Butt, Jon Eves, Mark Roper, Andy McDermott, Carolyn Ratcliff.

VERLAG

Paragon Publishing Ltd Durham House 124 Old Christchurch Road Bournemouth BH1 1NF England. Tel: 00 44 202 299966 Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB

WE Saarbach GmbH Hans Bockler Straße 19 Postfach 1562 5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK

Southernprint (Web Offset) Ltd

#### URHEBERRECHT

Alle in SegaPao erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fötokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlössen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

THURDERIAWKEDER Kempthebschreeber ist bereit: Freet Each auf einen heißen Huck Rivitavieus des neusien Spiels von Core startet auf S. 34 Lurassic Fark auf dem Mece Prive wird unfer de Lupe genemment Unser lieview beginnt out

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

# **ProNews** Laser Quest......6 Igel Vorn......6 Schluss mit dem Spaghettisalat ......7 Mohr Mangas bitto ......7 Im Zeichen der Jungfrau ......7 **Japan News** Pro Daton ......9 Die Neue Generation.....9 Der Stein der Weisen.....10 Fighter Fun .....10 Fourplay ......10 Pro Charts ......10 **Pro Feature** Previews ......12 - 15 **Previews** Zool......16 - 19 Alive and Kicking ......20 - 25 EA Sports ......26 - 28 **ProReviews** Review-Index ......29 **ProTips** Tips-Index.....59 Land of Illusion (MS) ......61 Bubsy (MD) ......61 Indiana Jones (MS) (Tip des Monats)......60 Wonder Boy 3 (MS) .....60 Forgotten Worlds (MD) ......60 Populous (MS) ......60 Flashback (MD)......61 Jungle Strike (Teil 2) ......62 - 65 Cyborg Justice......66 - 69 Global Gladiators......70 - 81 Rubriken Nachbestellungen.....58 SegaPro Abo ......56 Leserbriefe ......82



SILPHEED	3
Auf in den Kampf mit dem Super-	
hubschrauber!	



ADDAMS FAMILY48
Craven muß besiegt und die Familie
gerettet werden.



FANTASTIC DIZZY ....34, 35, 40 Sucht mit Dizzy nach seiner Freundin und macht sein Land wieder gesund.



MORTAL KOMBAT ......33
Goro erwartet Euch auf dem Game
Gear. Kämpft Euch an die Spitze!

# REVIEW INDEX



Thunderha	wk	36
Silpheed		



Jurassic Park	30
Fantastic Dizzy	34
ChuckRock 2	
Gauntlet IV	
Addams Family	
Shinobi III	
Wimbledon	
International Rugby	
Bart's Nightmare	
NHL Hockey	
	STORE OF



<b>Fantastic</b>	Dizzy	 40
Wolfchild.		44
	•••••	



Super Off Road	55
Mortal Kombat	
Star Wars	
Andre Agassi Tennis	
Wolfchild	

# Pro NEWS HEWS NEWS NEWS NEW

American Laser Games, die Schöpfer von Automaten wie Space Pirates, schicken sich an, das

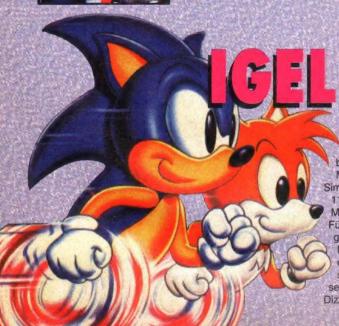
Mega-CD zu erobern. Insgesamt fünf Titel sind zwischen November dieses und Juli nächsten Jahres geplant. Laser Quest legt Wert auf digitalisierte "Filme" und sehr realistische Action. Die Wildwest-Schießerei Mad Dog McRee (Vorabbericht in dieser Ausgabe) wird von Mad Dog II gefolgt, danach von Space Pirates, Who Shot Johnny Rock? und Gallacher's Gallery.

Shot Johnny Rock? und Gallagher's Gallery.

Die Laserballerei ist zwar garantiert umweltfreundlich und rückstandsfrei, aber nicht besonders abstrakt. Man schießt auf digitalisierte Schauspieler aller Epochen. Vom Starlet aus den Zwanziger Jahren bis zum Weltraumjockey aus fremden Dimensionen reicht die Palette der Gegner in den Spielen. Zur Zeit

wird noch überlegt, ob die Reflexübungen mit Segas Menacer ausgeführt werden sollen - es ist wohl recht wahrscheinlich. Ob die Spiele, die als Automaten beachtlichen Erfolg hatten, auch zu Hause "funktionieren", und ob Sega sich entschließt, die Laser Games auch hierzulande zu veröffentlichen, steht allerdings noch in den Sternen.





VORN

Eine Umfrage, die kürzlich in den USA durchgeführt wurde, hat ergeben, daß Sonic die beliebteste Figur weit und breit ist. Da kommen weder Nationalidol Michael Jordan noch der fies-freche Bart Simpson mit. Leider wurden nur 6-1 tjährige Jungen befragt, und keine Mädchen. Vielleicht hätte Tails, Sonics Füchslein, noch eine höhere Position eingenommen? Aber der vierte Platz auf der Beliebtheitsskala ist doch auch etwas, oder? Der Riesenrummel um Sonic 2 scheint sich also gelohnt zu haben. Mal sehen, ob nächstes Jahr Sonya Blade oder Dizzy das Rennen machen...

# **BLAUER BLITZ**

Wen Sega mit seiner Sponsorschaft beehrt, der muß auch etwas dafür zeigen - nämlich Spielebegeisterung. Das fällt Damon Hill, dem englischen Formel-Eins-Piloten nicht besonders schwer. Im Gegensatz zum manchmal arg bemüht lächelnden Alain Prost, ist Hills Spieltrieb überliefert. Er schlägt sie alle bei Virtua Racing und schwört auf das Spiel. Vielleicht kann man eine Spielmeisterschaft der Formel-Eins-Piloten einrichten?



# SCHLUSS MIT DEM SPAGHETTISALAT

Ihr kennt das Problem: Sobald man zu zweit spielt und es ein bißchen hektisch zugeht, verheddern sich die Joypadkabel hoffnungslos. Mit Segas und EAs Vier-Spieler-Adaptern kann das Ganze in Chaos ausarten. Damit der Hausfriede gewahrt bleibt, hat die englische Firma MSU die Fernbedienung Micro Genius entwickelt. Man hat der kabellosen Steuerung einen besonders weiten Strahl spendiert, so daß die Padbwegungen exakt umgesetzt werden. Netterweise können zwei Pads denselben Empfänger belegen, so daß Ihr keine vier Geniusse kaufen müßt, wenn Ihr zu mehreren spielen

Der Micro Genius hat drei Feuerknöpfe, einen Turbo-/Dauerfeuerknopf und einen für Zeitlupe. Joypad und Empfänger kosten zusammen umgerechnet rund 78 DM, das einzelne Joypad rund DM 50. Die Teile werden wahrscheinlich noch vor Weihnachten in Deutschland erhältlich sein.

# jefluster...

 Sega scheint mit den Gerichten wenig Glück zu haben. Wieder ist eine Klage gegen den Giganten erhoben worden - diesmal von einer US-Firma. Zubehörspezialist Beeshu klagt in 14 Punkten um umgerechnet insgesamt 78 Mill. DM. Unter anderem wird Sega vorgeworfen. Lizenzabkommen und Copyrights unterlaufen zu haben. Anscheinend war vereinbart, daß Sega einige Spiele von Beshu veröffentlichen würde. Stattdessen hat die Firma dann sehr ähnliche Spiele unter einem anderen Titel herausgebracht Obwohl der Prozeß beide Seiten viele Tausend Mark kosten wird. ist Beeshu entschlossen, zu gewinnen. Allerdings ist eine Gegenklage von Sega sehr wahrscheinlich. Wie das Verfahren auch ausgehen mag -Anwälte wird's freuen.

 Nachdem Spectrum Holobyte
 Microsprose aufgekauft hatte, mußte der angeschlagene
 Simulationspezialist sparen.
 Dutzende Stellen wurden in der englischen Zentrale gestrichen, auch das französische Büro wurde geschlossen. Die deutschen Fans dürfen aber aufatmen: Das hiesige Büro in Süddeutschland bleibt erhalten, und damit auch die Marktnähe.

 Konami und das Mega Drive eine unendliche Liebesgeschichte? erfolgreichen den "Erstausgaben" für Segas 16bitter sind für nächstes Jahr etliche Titel geplant. Trotz Geheimhaltung sickerte durch, daß die Ninja Turtles wieder mit einem Spiel bedacht werden sollen. Die Kampfkröten sollen, unter dem sperrigen Titel Teenage Mutant Ninja Turtles - Tournament Turtles schon im November zum Einsatz kommen. Noch gespannter ist die Redaktion aber auf die nächsten Tiny Toons-Titel

• Glück, zum zweiten: 13-18jährige Engländer werden von der Midland Bank umworben. Wer ein Konto eröffnet, erhält unter anderem einen Rabatt von 25% auf bestimmte Computer – und Videospiele. Noch ist die Auswahl gering, aber die Titel sind aktuell. Midland möchte das Sortiment so schnell wie möglich erweitern. Ob nicht manche deutsche Bank dem Beispiel folgen möchte?









Fleißige SegaPro-Leser wissen längst, daß der japanische Kultcomic Akira als Spiel für alle drei Sega-Formate umgesetzt wird. Leider wird keine der Versionen vor Jahresende fertig, aber zum Trost gibt es brandneue Manga-Videos, die von mehreren Händlern nach Deutschland importiert werden.

Als Erstes kommt 3x3 Eyes, 2. Teil. Die Handlung: Yakumo Fuji war ein Student wie du und ich, bis er eines Tages dem jungen Mädchen Pai begegnete. Pai ist die letzte Nachfahrin des mystischen Triklopen Sanjian Unkara. Nachdem sie Yakumos Leben rettet, steht er in ihrer Schuld. Was er aber nicht weiß, ist, daß er, wie Pai, jetzt unsterblich ist. Sie können ihre Sterblichkeit nur wiedergewinnen, indem sie den Ningen finden, die Statue der Menschlichkeit. Der Film hat wegen einiger harter Szenen eine Freigabe ab 18 Jahren.

Als nächstes wird Judge veröffentlicht, eine gruselig kalte Vision der Unterwelt. Tote können sich durch ein Buch, das als Statut bekannt ist, an Lebenden rächen. Die Toten werden vom Richter der Finsternis angeführt, der sich hinter der Maske eines schüchternen

Büroangestellten verbirgt. Sie wollen die Welt der Lebenden überfluten und über sie herrschen. Aber die Lebenden haben eine einzige Waffe gegen die (Un)Toten - wenn sie nur wüßten, welche! Da der Film etwas weniger brutal ist als 3x3 Eyes, ist er

ab 15 Jahren freigegeben.

Der Dritte im Bunde wird Ultimate Teacher, der ewige Kampf des alten Sportlehrers mit seinen Schülern. Ganbachi ist fest entschlossen, seine Schüler in Form zu bringen, aber die haben zum Teil andere Vorstellungen. Hinako und ihre Freunde, die Pinball Gang, haben einen üblen Plan ausgedacht, mit dem sie Ganbachi ein für alle Mal ruhig stellen wollen... Diese wilde Geschichte ist vorläufig ab 15 Jahren frelgegeben.

# IM ZEICHEN DER JUNGFRAU

Gute Nachricht für alle Spielefreaks: Virgin Interactive hat im September sein deutsches Büro eröffnet. Jetzt gibt es nicht nur die Megastores für Spiele- und Musikfans, sondern auch eine Mannschaft, die Präsenz in Segas Stammstadt zeigt. Ab sofort organisieren die Jungs & Deerns von Hamburg-Altona aus den Nachschub für alle Sega-Spiele, aber auch für Computer- und demnächst auch Nintendo-Titel. So ist der Spielegigant noch dichter am Markt, Ihr könnt Euch freuen! Bilder von der großen Einweihungsparty wurden vor Redaktionsschluß nicht fertig, dafür dürft Ihr einen Blick in die luftigen Hamburger Hallen werfen. Der Testraum wird bestimmt nicht so ordentlich...





# NEUES AUS



WINNING POST KOEL 0 LEGEND OF WAR COUNTY SAMI 0 DEZEMBER **BURNING FIST** SEGA (1) PHANTASY STAR IV SEGA 16Mbit SEGA 16Mbit AX 101 LETHAL ENFORCERS KONAMI 16Mbit YOU YOU GAIDEN SEGA 16Mbit **NINJA NOBUNGA 2** COMPILE 8Mbit JANUAR SISTER SONIC SEGA 8Mbit POWER DRIFT DENPA 0

MICRONET

VIRGIN

0

8Mbit

**BATTLE FANTASY** 

**POPULOUS II** 

DUNE VIRGIN CD DUNE II VIRGIN 16Mbit DARK WIZARD 0 SEGA WING COMMANDER 0 SEGA 8Mbit HISAICHI ISHII SEGA SONIC SPINBALL SEGA 16Mbit EYE OF THE BEHOLDER 0 **BLUE WOLF AND WHITE DOE** KOEI

OUTRUN EUROPE	SEGA	2Mbit	
STRIKER	SEGA	4Mbit	
BATTLE TOADS	SUNSOFT	2Mbit	
TEAM WILLIAMS	SEGA	4Mbit	
DEZEMBER			
PUYO PUYO 2	SEGA	2Mbit	
FACEBALL	RIVER HILL	2Mbit	
SCRATCH GOLF	SIMMS	2Mbit	
ALADDIN	SEGA	4Mbit	
JANUAR			
YOUNG INDIANA JONES	SEGA	2Mbit	

Erinnert Ihr Euch an unsere Meldung über Vampire Killer? Was, nie gehört? Erwischt! Hier ein bißchen Nachhilfe: Das Jump&Run hat unter dem Titel Castlevania IV auf dem Super NES schon Furore gemacht und soll noch vor Weihnachten für das Mega Drive erscheinen. Der Titel ist in Japan schon ganz groß rausgekommen. Grund genug, Euch mehr über Konamis potentiellen Hit zu bericht-

Die Geschichte beginnt 1897. Kincy Morris aus der Belmont-Familie hat Dracula endlich zur Ruhe gebettet. Nach vielen friedlichen Jahrzehnten brach 1914 der erste Weltkrieg aus und zog ganz Europa in Finsternis und Verzweiflung. In den Geschichtsbüchern steht, daß die Ermordung des österreichischen Thronfolgers Auslöser des Krieges war, aber das ist nicht die ganze Geschichte...

Elizabeth Bartley war ein Vampir des frühen 15. Jahrhunderts. Sie hat hunderte von Mädchen zu Tode gesaugt und deren Blut geraubt. Schließlich wurde sie in Transsylvanien hingerichtet, starb aber nicht. Statt dessen benutzte sie finstere, böse Rituale, um die Seelen Europas einzufangen und ihren Onkel, Graf Dracula, wiederzubeleben. So fängt der Kampf der Belmonts wieder

ganz von vorne an.

Die fünf Hauptfiguren des Spiels sind Jonny Morris, Eric Lecarde, Drotia Tzuentes, Elizabeth Bartley und Graf Dracula. Jonny ist die Hauptperson. Eric ist mitgekommen, um ihm im Kampf gegen das Böse beizustehen. Wie bei Jurassic Park habt Ihr die Wahl, ob Ihr Jonnys oder Erics Rolle übernehmen wollt eine Neuerung gegenüber der Super-NES-Version.

Euer Abenteuer beginnt in Draculas Schloß. Dort müßt Ihr alles ins Jenseits befördern, was sich bewegt und gleichzeitig alle Extras aufsammeln. Geheimräume und verzweigte Wege sind überall versteckt und erhöhen die Lebensdauer des

Jump&Runs.

Das Spiel entwickelt sich zum tödlichen Einsatz gegen die Mächte der Finsternis und schickt Euch in den schiefen Turm von Pisa, ins Schloß von Versailles und schließlich ins Schloß Proserpina. Wie auf dem Super NES, steht Ihr am Ende Eurer größten Bewährungsprobe, nämlich Graf Dracula selbst, gegenüber.

Die Mega Drive-Version wird Castlevania -The New Generation heißen und im November erscheinen. Seht Euch bis dahin schon mal die neuesten Screenshots und die neuen Figuren an. Den vollen Test werdet Ihr wahrscheinlich schon im nächsten Heft lesen können - laßt Euch Eure Sega Pro schon







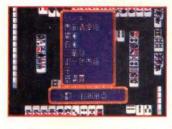
.......................

# DESSE NO EN MESE

Noch vor Ende dieses Jahres soll die CD-ROM-Version des Dauerbrenners Mah-Jongg erscheinen. Diese Fassung ist noch besser als die, die wir uns schon mal auf dem Mega Drive ansa-

hen. Sie macht unheimlich viel Spaß!

Acht Teilnehmer reisen mit dem Mah-Jongg-Turnier um die Welt. Jeder hat natürlich besondere Spielstärken und schwächen. Das Brett seht Ihr aus der nämlich praktischsten. der Vogelperspektive, und es gibt reichlich Informationen über das Spiel. Leider ist der ganze Text natürlich auf Japanisch, daher den Wenigsten verständlich.



Wenn Euch das Spiel aber vom Brett oder von den verschiedenen Computerversionen her bekannt ist, werdet Ihr keine Probleme damit haben.

Die Spiele finden unter anderem in London, New York und Paris statt. Wie beim Pokern, wird hoch gesetzt: Der Spieler mit dem besten Blatt gewinnt. Obwohl kein Geld den Besitzer wechselt (jeder kann das jedoch halten, wie er will), bleibt die Spannung unerträglich hoch, und Spielernaturen kommen auf

ihre Kosten.

Wer Mah-Jongg kennt, ist mit dieser schrägen Version bestens bedient. Wem das Spiel ein Buch mit sieben Siegeln ist, der sollte auf eine hoffentlich irgendwann zu erstellende deutsche Version warten. Das kann aber dauern...



Einer der aktuellsten Spielautomaten in Japan heißt Gundam und ist eine Street-Fighter-II-Abart, in der stählerne, fliegende Roboter gegeneinander antreten. Wer seinen Gegner oft genug trifft, um ihm die Energie abzuziehen, kommt in den Dreierrunden weiter. Hört sich irgendwie bekannt an, oder?

Es gibt eine ganze Reihe von Robo-Figuren, die man steuern kann und sehr viele verschiedene Power-Ups. Am besten sind natürlich die Extrawaffen und bessere Rüstung.

Stereosound und Grafik von Gundam sind technisch Spitze, aber der Spielablauf scheint anfangs nicht so gut zu sein wie der von Street Fighter II. Mit den laserstrahlbejetpackbewaffneten. wehrten Robotern ist das Ganze doch etwas weit hergeholt. aber Japaner lieben es. Der Automat könnte seinen Weg durchaus



Freunde des funkelnden, juwelenrieselnden Columns dürfen sich freuen: Gegenwärtig wird Columns 3 gearbeitet, das als 4MBit-Modul bis Weihnachten fertig werden soll. Wie gehabt, müßt Ihr die fallen-Stäbe aus jeweils Edelsteinen farblich ordnen und möglichst in Kettenreaktionen verschwinden lassen.

Urspünglich konnten zwei Spieler bei diesem Suchtspiel antreten, jetzt können sich sogar vier Freunde zusammentun und ein Kopf-an-Kopf-Rennen starten. Mit dem Vier-Spieler-Adapter, neuen Optionen einem höheren Schwierigkeitsgrad dürfte Columns 3 für lange Nächte sorgen und dem schon etwas abgedroschenen Spielprinzip neues Leben hauchen.



die

in

deutsche

manche

Spielhalle machen.

# **NIPPES**

- Silpheed hat Japan im Sturm erobert und einen Riesenmarkt abgeräumt. Es gibt eine riesige, farbige Komplettlösung für das, nach Meinung vieler Nippon-Bewohner beste CD-Spiel aller Zeiten. Während sich das Teil hierzulande eher schleppend verkauft, ist Silpheed in Japan schon auf Platz 6 in den Verkaufscharts
- Sumo sieht vielleicht gut aus, ist aber so spaßig wie eine Schüssel kalter Reis zum Frühstück. Das weithin beworbene Spiel wird den geweckten Erwartungen nicht gerecht und bietet nichts Neues. Sieht so aus, als blieben die dickbäuchigen Ringer besser bei ihren Leisten bzw. Seilen im Ring. Auf dem Bildschirm machen sie jedenfalls keine aute Fiaur.
- Vorbei die Zeit, da man seine Charaktere in Rollenspielen selbst zusammenbastelte. Eine in Japan wohl bekannte Rollenspielerin namens Sugimoto hat jetzt ihr eigenes Spiel bekommen, in dem sie die Hauptfigur ist! Die Programmierer haben ihr damit aber keinen Gefallen getan - das Mädchen trägt dicke Brillengläser und ein dümmliches Grinsen. Ein Star wird sie damit wohl nicht: Die Grafik sieht schlechter aus als in einem mittelmäßigen Master System-Modul.
- Glückliche Besitzer des LaserActive-Systems können sich am neuen I Will die Zähne ausbeißen. Vom Glücksspiel bis zu Spaziergängen am Flußufer reicht die Palette dessen, was die Programmierer sich unter typisch englischer Lebensart vorstellen. Vielleicht ist das Mega-CD doch der bessere Kauf...
- Nochmal LaserActive. Es ist ziemlich. wahrscheinlich, daß viele Titel für das Wundergerät Umsetzungen verbreiteterer Formate wie PC und Mega Drive werden.
- Wenn Ihr gerne wettet, könnte Koeis neues Spiel etwas für Euch sein. Winning Post ist eine Rennsimulation, bei der Ihr Euer Geld setzen und den Sieger eine Ehrenrunde drehen sehen könnt. Dem ersten Blick nach zu urteilen, wird der Ablauf ähnlich wie beim Wettangeln King Salmon werden. Wenn es Euch nichts ausmacht. komme ich zum nächsten Thema...
- Ein umfangreiches Rollenspielprojekt ist derzeit fürs Mega- CD in Vorbereitung. Record of Londoss War hat die recht uninspirierte Geschichte eines Kampfes gegen böse Mächte in einer geheimnisvollen Fantasywelt. Die Introsequenz sieht schon fantastisch aus, aber mehr gibt es leider bislang nicht zu sehen. Bis zur Fertigstellung werden noch viele Monate vergehen.

# DER SEGA SPEZIALIST

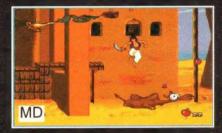
# Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

#### MEGA DRIVE

MEGA DRIVE	
Mega Drive II ohne Spiel	199,-
Mega Drive II inkl. Aladdin	289,-
Mega Drive II 3 Set (3 Spiele)	289,-
(solange Vorrat reicht)	
6 Button Control	39
(solange Vorrat reicht) 6 Button Control 6 Button Arcade Power Stick	89 -
Street Fighter II (24MB)	134 -
Chinabi III	104
Shinobi IIIRocket Knight Adventures	104,-
Lunda Chille	400
Jungle Strike	109,-
Bubsy	99,-
Landstalker(Nov.)	119,-
Aladdin (Nov.)	119,-
Aladdin Kalender	
Shining Force	
The Ottifants	89,-
Flashback	119,-
B.O.B.	104,-
Fatal Fury	109
Davis Cup Tennis	
Double Clutch	
Micro Machines	
F-15 Strike Eagle II	
Gunstar Heroes	1109,-
Jurassic Park (16MB)	119,-
Mazin Wars	99,-
MIG-29	
Ranger X	100
Hariger A	109,-
Chuck Rock II	109,-
Chuck Rock II	<b>109,-</b> 109,-
Chuck Rock II	<b>109,-</b> 109,-
Chuck Rock II	<b>109,-</b> 109,- <b>109,-</b>
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 89,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 89,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 89,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 89,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,119,89,89,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,119,89,89,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 89,- 109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 139,- 119,- 89,- 109,- 109,- 109,- 109,- 109,- 109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,139,89,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,119,89,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,119,89,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,39,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,139,119,89,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,139,119,89,109,109,109,109,109,109,119,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,139,139,109,109,109,109,109,119,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,139,119,89,89,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,119,109,119,109,119,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,119,89,89,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,139,89,109,109,109,109,109,109,109,119,109,119,109,119,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-
Chuck Rock II	109,109,109,109,109,119,89,109,109,109,109,109,109,109,119,109,119,109,119,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,109,-



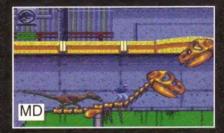
Street Fighter II ......134,-



Aladdin .....119,-



WWF Royal Rumble....129,-



Jurassic Park.....119,-



Populous II .....109,-



# In Punkto Schnelligkeit: Absolute spitze!

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellung von 3 Artikeln sogar Portofrei.



Puggsy (Anf. Nov.) \_\_\_\_109,-



Wiz 'n' Liz 109-



James Pond II. 84



Jungle Strike 109,-



Rocket Knight Adv. 99,-



Landstalker (Nov.) 119,





Mortal Kombal 129,-



Ultimate Soccer 109.



Asterix \_\_\_\_\_119,+



Dizzy (Nov.) 109,



Cliffhanger (Anf. Nov.)....99,



Sonic Chaos 89



Star Wars 79,



Mega CD II ohne Spiel (Okt).......499,-

# SONDERPREISE: MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl49,-
Strider49,-
Klax49,-
Ghouls & Ghosts .49,-
Thunder Force 249,-
Toki Goes Ane Snit49 -

# **MASTER SYSTEM**

Bubble Bobble.....39,-California Games .39,-Marble Madness ..39,-

# **GAME GEAR:**

Olympic Gold	39,-
Shinobi	39,-
Wimbledon	
Solange der V	
reicht.	

## MASTER SYSTEM

Mortal Kombat	109,
Master of Darkness	
Sonic Chaos.	
Jurassic Park (Nov.)	89
Star Wars	79
F4	
Chuck Rock II	79
Ottifants	74
Robocop 3	
James Pond II	84.
Dizzy (Nov.)	

## GAME GEAR

Game Gear mit Columns	189.
TV-Tuner solange Vorrat reicht	119
Streets of Rage II	79.
F-1	79,
Jurassic Park	.79,
Sonic Chaos (Nov.)	
The Ottifants	74
Master of Darkness	
Tom und Jerry	
Robocop 3	79 -
Surf Ninjas	79
James Pond II	84
Chuck Rock 2	
Dizzy	79.
Super Kick Off	29

#### MEGA CD I

WEGA CU II	
Mega-CD II mit Road Avenger	589
(1 Jahr Garantie)	
Mega CD II ohne Spiel (Okt.)	509,
(1 Jahr Garantie)	
Cobra Command	89,
Robo Aleste	109
Final Fight	.89,
Prince of Persia	89
Silpheed (Nov.)	89,
Sonic CD (Okt.)	89,
Thunderhawk (Okt.)	109,
WWF (CD)	
Ecco (CD)	
Batman Returns (CD)	
Spider-Man vs. Kingspin (Nov.)	.89

# Achtung Händler!

Wir haben die neuen Electronic Arts und Sony Imagesoft Top Titel für Sie auf Lager!

Versand per Nach. DM 8,\*
UPS DM 10,Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten



# NEUERSCHEINUN R DIE SEGA SYST

Let's talk about games, baby: Was gibt's bald für meine Konsole, was braut sich in den Softwareküchen zusammen? Laßt Euch schon mal Appetit auf die Titel von morgen machen. Vorhang auf für die Previews!

## SPIDER-MAN AND THE X-MEN

ACCLAIM . NOVEMBER . DM 110 . 8 MBit

Es hat schon viele Superhelden aufs Mega Drive verschlagen, aber dieses Modul bietet gleich zwei auf einmal! Spider-Man hat sich mit den X-Men zusammengetan, um in einem irren Jump&Run die Mächte des Bösen zu besiegen. Leider hat der üble Arcade jeden der Helden in seiner eigenen, persönlichen Hölle eingesperrt, durch die er

sich durchkämpfen muß. Dazu müssen alle Überwachungskameras vernichtet werden, bevor sie dem Miesling melden, daß ein Guter auf dem Weg zur Rettung

Zu Beginn des Spiels übernehmt Ihr die Rolle von Spider-Man. Um einen anderen der Helden darstellen zu können, müßt Ihr ihn erst befreien. Jeder Kämpfer hat zwei persönliche Levels und bestimmte Waffen zur

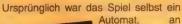


Natürlich müßt Ihr letztlich Obermotz Arcade besiegen, aber vorher warten noch jede Menge Zwischengegner und Aufgaben auf Euch.

Spider-Man-Fans werden begeistert sein, zumal als Leckerbissen auch die X-Men auftreten. Freut Euch schon mal auf November!

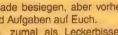
KONAMI • NOVEMBER • DM ?? • CD

Konami entwickelt gegenwärtig eine eigene Lichtpistole, die mit den Lethal Enforcers zusammen verkauft werden soll. Bislang ist noch wenig über das Gerät bekannt, außer, daß es definitiv nicht kompatibel zu Segas Menacer sein wird.





Terroristen haben die Weltherrschaft an sich gerissen, und nur Ihr könnt Ihnen ein Ende bereiten. Mit Hilfe Eurer bewährten Waffe pustet Ihr fünf ultraharte Levels lang alle Bösewichte vom Bildschirm. Außer klassicher Shoot-'em-up-Kost werden auch etliche digitalisierte Grafiken zu sehen sein.



# dessen Handlung sich auch die der CD anlehnt.





Obwohl Acclaim nicht gerade für seine Sportsimulationen bekannt ist, hat die Software schmiede sich mit dem Quarterback Club unheimliche Mühe gegeben Teams aus den echten NFL-Ligen sollen Modul helfen, zur kurrenz für das Überspiel

John Madden Football zu werden. Echte Spieler wurden gefilmt und digitalisiert, und es gibt All-Star-Teams. Ihr seht das Feld von schräg oben was ein ziemlich realistisches Gefühl vermittelt. Leider wird das modulden Four-Player-Tap von Electronic Arts nicht ausnutzen, aber wenigstens zu zweit wird man dem Leder hinterherhetzen können

# BATTLETEC

Battletech lehnt sich zwar an das FASA-Brettspiel an aber hier wird mehr Wert auf die Kampfhandlungen gelegt: Riesenroboter, die Battlemechs, treten im 28. Jahrhundert auf mehr oder weniger unwirtlichen Planeten gegeneinander an. Die entfernt menschenähnlichen Riesenspielzeuge müssen anfangs in leichteren Kämpfen Geld verdienen damit Ihr sie aufrüsten



könnt – die Mechs sind wertvoll und können nicht beliebig ersetzt werden! insgesamt gibt es 25 Einsätze in fünf Landschaftstypen: Ihr könnt Euch auch zu zweit die Schutzschilde heißbrennen. Offiziell wird die CD wohl leider nicht veröffentlicht werden, aber fragt am besten bei Eurem Händler

# HIRD WORLD WAR



Alle Welt redet von Abrüstung und Partnerschaft, da kommt diese Welteroberungs-Simulation und weckt alle niederen Instinkte. Als Herrscher über eines von 16 Ländern bestimmt Ihr dessen Wirtschaft Militär Innen und Außenpolitik Wenn etwas schiefgeht, seid Ihr dran Wenn nicht, übernehmt Ihr irgendwann die Weltherrschaft: Ob dieser Titel jemals hier erscheint, ist fraglich:



Wer Dune vom PC oder Amiga kennt, wird bei der CD-Version wohl keine

großen Überraschungen erleben. Obwohl Sound und vor allem Grafik gehörig aufgepeppt worden sind, bleibt der Spielablauf wahrscheinlich derselbe. Paul, Sohn des Herzogs Leto Atreides, muß den Wüstenplaneten Dune aus den Klauen des Harkonnen-Klans befreien. Die zwei Familien sind sich eh schon seit Jahrhunderten spinnefeind und die Harkonnen stärker. Nur im Bündnis mit den Fremen, den eigenwilligen Bewohnern des Wüstenplaneten kann Paul Frieden und Freiheit für Dune erlangen. Wenn er sie von seiner Lauerkeit und Führungsfähigkeit überzeugt, helfen sie ihm.

Dune ist stark strategisch angelegt, wirkt aber interaktiver als frühere Abenteuer. Schauspieler wurden digitalisiert und Teile des Originalfilms verwendet, damit man richtige Unterhaltungen führen kann. Die Computerfassungen hatten respektablen Erfolg, obwohl sie sich weder mit dem Film noch gar mit dem fantastischen Buch, der Ur-Vorlage, auch nur messen konnten. Mal sehen, ob die CD-Version ab November nochmal für Furore sorgt.

## BLADES OF VENGEANCE

EA ● NOVEMBER ● DM 120,- ● 8 MBit





Das neueste Action-Jump&Run von EA spielt wieder in einer Fantasy-Welt. Ihr wählt einen von drei Helden und zieht los, um den Shadowlord zu besiegen. Der taucht aber erst ganz am Ende des Spiels auf. Vorher dürft Ihr Euch zahlreicher Vampire. Medusen und Zombies entledibei gen. Bedarf Zaubersprüchen um Euch wer-

fen, die Ihr vorher fleißig eingesammelt habt.

Die Fantasywelt erlebt ihr in Echtzeit - das heißt, daß die Monster ihrem seltsamen Tages- und Nachtrhythmus folgen und zu unterschiedlichen Zeiten aktiv sind. Damit das Ganze noch mehr Spaß macht, dürft Ihr auch gleichzeitig zu zweit loslaufen, um die Welt zu retten.



# MBIES ATE MY NEIGHBOURS

Kein Troma-Trashfilm, sondern bitterer Spieleernst: Konami läßt,

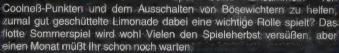
ische US-Teenies auf eine Nachbarschaft voller Zombies los! Die Einwohner sind entweder verspeist worden oder geflüchtet, und Ihr armen Kinder dürft jetzt im Ort aufräumen Ähnlich wie Gauntlet, seht Ihr das Ganze von oben und schießt, was das Zeug hält. Könnte Spaß machen



Cool Spot gibt es schon seit einiger Zeit für das Mega Drive, nun kommt es endlich für die Achtbit-Systeme Trotz der Speicherplatz- und anderen technischen

Beschränkungen dürfte es aber keinesfalls ein schlechteres Spiel werden Tatsächlich wurden einige Grafiken direkt vom Mega Drive übernommen, und es gibt acht Levels und sieben Bonuslevels! Die Master-System-Fassung wird wohl auf der Welle

toller Umsetzungen für dieses System mitschwimmen und dem guten, alten "MS" nochmal Auftrieb geben: Natürlich wird Cool Spot auf Achtbit-Systemen nicht so glänzen wie auf dem großen Bruder, aber die geballte Spielbarkeit dürfte wohl vorhanden sein: Wer hat keine Lust, Spot beim Einsammeln von



Sie sind wieder da! Nach dramatisch schlechtem Start auf Master System und Game Gear trauen sich die zwei Stoffgesellen jetzt auf das Mega Drive. Das Spiel wurde technisch radikal verändert, aber der Ablauf bleibt Derselbe. Ihr müßt eine

Woche verrücktes Stunt-Training mit den Puppen absolvieren. Noch ist unklar, wieviele



Levels es geben wird, aber es sollen auf jeden Fall mehr als die fünf der Achtbit-Versionen werden. Trotz der netten Idee bleibt abzuwarten, ob diesmal eine spannende Umsetzung gelingt.

Anfang '94 soll dieser Titel für Mega Drive und Mega CD erscheinen. Bubba ist ein durchschnittlicher Junge, der zufällig von Aliens entführt wird. Die sammeln ein Exemplar jeder Rasse von Lebewesen auf der Erde und bubba ist ihr Menschenbeispiel! Mit Hilfe eines freundlichen



Aliens namens Stix verwirklicht unser Held aber sogleich seine Fluchtpläne. Nur hat er nicht mit den anderen Aliens gerechnet.



# THE OTTIFANTS

SEGA OKTOBER DM 90,- 2 MBit

Einen Vorabbericht über Ottos erstes Spiel konntet Ihr schon in der vorletzten Sega Pro lesen. Das erste in Deutschland entwickelte Sega-Spiel weckt hohe Erwartungen, denn wer Freund Ottis speziellen Humor kennt, will auch mit den

Ottifanten eine turbulente Zeit erleben. Ob Ihr Bruno auf der Suche nach seinem entführten Vater gerne durch sechs verrückte levels leitet, erfahrt Ihr hoffentlich schon in nächsten der Ausgabe. Mit seinem Zauberumhang kann Klein-Bruno jedenfalls allen drei Systemen mächtig für Wirbel sorgen...









Bubble ist ein kleiner Junge, der nicht mehr liebt als Kaugummiblasen platzen zu lassen. Ein niedlicher Außerirdischer namens Squeak folgt ihm immer treu auf dem Füße, und auf die beiden müßt Ihr demnächst aufpassen!

Heift: Helden den soviel Kaugummiblasen wie möglich zu sammeln, damit sie die Bubble-Schlacht ihres Lebens bestehen können!

Mad Dog McRee und seine Gang sind Gesetzlose, die eine Wildweststadt im Handstreich genommen haben Den Sheriff haben

sie eingesperrt den Saloon leergetrunken und das Städtchen verwüstet lhr kommt zwar als Fremder in den Ort aber die Anwohner

haben volles Vertrauen in Eure Schießkünste: Also wird Euch eine Flinte in die Hand gedrückt, und Ihr macht Euch auf die Bande auszuräuchern und ihre Geiseln zu befreien Seid Ihr gut genug, könntet Ihr am Ende dem alten McRee selbst gegenüberstehen Es ist noch nicht klar ob Segas Lichtpistole zum Einsatz kommen wird, scheint aber wahrscheinlich





# COSMIC SPACEHEAD

CODEMASTERS O NOVEMBER ODM 120,- 8 MBit

Cosmic Spacehead ist der abgedrehteste Alien-Tourist, den unsere Erde je gesehen hat. Um auf seiner Heimatwelt Linoleum zu beweisen, daß es die Erde wirklich gibt, reist er hierher und macht rund um den Globus kräftig Fotos.

In diesem Geschicklichkeitsspiel müßt Ihr außer der Erde aber auch eine Raumstation, den Planeten Linoleum und die Welt Detroitica besuchen, um dort eine Arbeiterrevolution zu verhindern.

Jede Welt ist in verschiedene kleinere Gebiete aufgeteilt, in denen Spacehead verschiedene Objekte finden und benutzen muß. Er kann

sich auch mit diversen Landesbewohnern unterhalten. Cosmic wird, wie es sich für ein Adventure gehört, über eine Reihe von Befehlen wie "move", "look", "examine"

oder "use" gesteuert.

Außer seiner Hauptaufgabe muß Cosmic 32 Unter-Abenteuer bestehen. Dazu gehört ein Astrocar-Rennen, bei

dem Cosmic Geld für den nächsten urlaub gewinnen kann. Die Grafik ist comicartig und abgedreht, das Spiel selbst ist eine Mischung aus Adventure und Geschicklichkeit. Auf den Test freuen wir uns selbst schon sehr!



# JOE MONTANA'S NFL FOOTBALL

IMPORT DEZEMBER DM ?? CD



Wenn es um Football geht, fällt der Name Joe Montana in Spielerkreisen eher früher als später. Nach zwei Auftritten auf dem Mega Drive startet er jetzt auf dem Mega CD. Der Spielablauf ähnelt dem der Module sehr, nur der Blickwinkel ist verändert worden. Es gibt auch eine 3-D-Sicht.

Montana selbst erscheint öfter als Digi-Person, die bei Bedarf Tips und Rat gibt. Obwohl die Montana-Serie sehr erfolgreich war, ist fraglich, ob die CD-Version in Deutschland offiziell erscheinen wird.

# DOMARK NOVEMBER DM 110,- 4 MBit

Obwohl die Mega-Drive-Version des Formel-Eins-Titels schon vor Monaten vorlag, wird noch an den Achtbit-Umsetzungen gebastelt. Beide Versionen sollen aber Neues um den Rennzirkus bieten: Das Geschehen soll unglaublich schnell sein, und echte Fahrer, Teams und Kurse werden präsentiert. Hügel und Tunnel wurden mit eingebaut - zum erstenmal auf dem Master System und Game Gear.

Damit das Ganze realistischer wird, müssen auch Boxenstops gemacht werden und wechselt das Wetter gelegentlich. Zu zweit könnt Ihr simultan, bei geteiltem Screen, fahren. Das hat es erst auf dem vergessenswerten GP Rider gegeben, also können Master-System-Fans sich freuen. Auf dem Game Gear spielt Ihr zu zweit per Link-Kabel, auch nicht schlecht. Mit so vielen verschiedenen Details könnte dieser Titel ein heißer Wintertip sein.





# WWF ROYAL RUMBLE

ACCLAIM ● NOVEMBER ● DM 130 ● 16 MBit

Mund halten und zurück in den Ring - die harten Jungs der World Wrestling Federation sind wieder da! Diesmal sollt Ihr beim Royal Rumble mitmachen, da wird es ganz schön abgehen. Kurze Nachhilfe für Leser, denen Hulk Hogan und seine Freunde unbekannt sind: Beim Royal-Rumble-Catchen steigen alle zusammen in den Ring, machen einander fertig, und irgendwann steht nur noch einer - eher schlecht als recht. Der wird dann zum Sieger erklärt!

nabfertigung nicht mag. kann

auch Catchduelle mit einzelnen Figuren liefern oder im Tag oder Triple Team Matches absolvieren. Den Four-Player-Tap kann man hier nicht benutzen, aber trotzdem zu zweit in den Ring steigen. Wer die anderen WWF-Spiele schon kennt, wird trotz des Rumbles wenig Neues finden, Andererseits ist das Spiel für Fans sowieso ein Muß. Neulinge sollten es sich schon mal vormerken!



Mit den Miniflitzern gelang Code masters ein furioser Konsolen Einstand, dem weitere Hits folgten

Traditionell achtbit-lastig. haben die Junas ihr Renendlich für das Master System und das Game Gear umgeset



zt Auf beiden Konsolen könnt Ihr entweder alleine oder zu zweit (im Falle des Game Gear mit dem Game-Link-Kabel) spielen und mehr als 27 durchheizen Schlafzimmer über die Küche bis hin zum Bad sind alle gefährlichen Hauslandschaften Pisten vertreten

Es gab schonmal ein Malprogramm für das Mega Drive Art Alive machte Spaß, aber mangels einer Speichermöglichkeit nur sehr begrenzte Zeit. My Paint ist eher für die ganze Familie. Ihr könnt entweder eigene Bilder entwerfen oder vorgegebene einfärben. Fantasie und ein Joystick als Pinsel sind gefragt. Die Idee ist nett, aber was macht man mit den gespeicherten Bildern? Ausdrucken kann man sie vom Mega Drive aus nicht



Beethoven, der Bernhardiner mit Herz, war nicht nur in den USA der Kinoerfolg des Frühjahrs. Im Spiel treffen wir auf einen verheirateten (?!)



Beethoven dem die Welpen davongelaufen sind. Familienvater: treusorgender macht Ihr Euch auf die Pfoten. um die Streuner wiederzufinden bevor Ehefrau Missie davon Wind bekommt Man kann sich auch zu zweit auf die Suche machen ob Ihr dabei allerdings gleichzeitig spielen könnt ist noch nicht entschieden:

Das Modul wird wohl auf jungere Spieler zielen und mehr zum Lernen als Action bieten

Renovation befaßt sich nicht nur mit der Umsetzung alter Laserspiele, sondern hat auch eigene Ideen im Ärmel. Bei Speedway Pro Challenge nehmt Ihr im Fahrersitz eines Formel-Eins-Boliden Platz. Als direkte US-Konkurrenz

zu F1 soll Speedway unglaublich schnell und actionhaltig sein. Alle üblichen rennoptionen sind vorhanden und der Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm Fans wird die erfreuen, aber ist ist nicht abzusehen. daß der Titel hierzulande veröffentlicht wird:

I











# NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

Den Konsolenfans ist Zool noch ziemlich neu, aber auf den Rechnem hat er letztes Jahr schon Furore gemacht. Gremlins flinke Ameise flitzte blitzschnell auf Platz Eins der Verkaufscharts und wurde zu einem der ganz großen Herbsthits auf dem Amiga.

Die Arbeit an Zool 2 läuft schon auf vollen Touren, während das Original noch vor Weihnachten für das Mega Orive zu haben sein soll. Schon hat die Marketing-Kampagne begonnen, und wir hören die üblichen Lobreden auf den neune Konsolenheiden schlechthin. Das kommt uns alles furchtbar bekannt vor. Abgesehen davon, daß die Spielewelt offenbar alle halbe Jahre ein neues Maskottchen braucht, ist an diesem Tier aber einiges dran. Wir haben Zools Väter bei Gremlin besucht und verraten Euch hier alles über die Ameise.

bwohl fester Bestandteil des Heimcomputer-Marktes, hat Gremlin sich erst jetzt den Sega-Systemen zugewandt. Der erste Titel wartet gleich mit einer starken Figure auf - dem wieselflinken Zool, seines Zeichens Kampfameise. Der putzige Kerl aus der N-ten Dimension war ein großer Erfolg auf dem Amiga und verkauft sich auch nach einem Jahr noch fantastisch. Da die Mega Drive-Version fast identisch mit der für den Amiga ist, darf Gremlin sich schon die Hände reiben. Der Erfolg scheint vorprogrammiert.

Zool ist ein ziemlich schräger kleiner Alien. Der schwarze Superstar braucht Eure Hilfe, um durch den Weltraum zu fliegen und den Wesen auf diversen Welten ihre Phantasie wiederzugeben, bzw., sie zu wecken.

Während einer seiner Reisen stottert der Teilchenantrieb, und Zool wird gezwungen, auf einem völlig unbekannten Planeten in einer fremden Galaxis zu landen. Soweit seine



Das Spiel wird im Laufe der Zeit immer abgedrehter! Hier seht Ihr einige tödliche Zuckerwattestangen!

Erfahrung ihm helfen kann, riecht das nach Ärger. Und tatsächlich – die Mächte der Phantasielosigkeit, in der Gestalt von Krool und seinem Handlanger Mental Block, haben den Planeten erobert und fast alle Gegenstände in tödliche Waffen verwandelt



Fliegende Stachelberren werden zum Problem für Zool. Selbst, wenn er auf sie schießt. kommen sie wieder!

Obwohl Zool aus einer ganz anderen Dimension kommt, sind ihm die Symptome der Phantasielosigkeit allzu bekannt. Sie ist ausgerechnet der einzige, schlimme Feind der N-ten Dimension, in der die Kreativität, positives und freies Denken über alles gefördert werden. Diese Dimension ist überall, selbst auf der Erde. Sie wird ständig von



Diese Gummiente will Zool ans Chitin, also sollte er ihr lieber schleunigst auswe-

den AntiPhantasten angegriffen, die jeden
freien Gedanken zerstören wollen. Wenn Zool
sie nicht aufhält, werden sie
ihr teuflisches Vorhaben auch
verwirklichen können.

Leider ist Zools Raumschiff versunken, so daß er vorläufig nicht von dieser Welt entkommen kann. Erst muß er sich mit den Kräften des Bösen auseinander setzen und den Planeten befreien. Knifflig, knifflig! Um Zools Aufgabe noch zu erschweren, nutzen Krool und seine Schergen die Möglichkeit, sich in jedes beliebige Objekt



Sega Pro NOVEMBER 1993



gjitt! Die Rache der Killertomaten ist furchtba<mark>r! Oder sind es Kirschen? Egal, Zool muß um sein Leben</mark> laufen. Dasselbe gilt später bei den Riesenmöhren. und da sagt man, Vitamine seien gesund...



zu verwandeln! In jedem Level kann Zool sich also einem völlig harmlosen Ding gegenübersehen, das sich blitzschnell in eine reißende Bestie verwandelt! Außerdem muß er seine Hatz innerhalb bestimmter Zeit beenden, sonst löst sich seine N-te Dimension in nichts auf!

Zum Glück ist der schwarze Rächer nicht





# EIN GREMLIN BEI DER ARBEIT

Die Jungs bei Gremlin sind ein emsiger, vielbeschäftigter Haufen, aber nach einigen Bestechungsbieren standen sie uns doch Rede und Antwort

## F. Habt Ihr je geglaubt, daß Zoll ein solcher Erfolg werden würde?

A Da wir es aus jeder Entwicklungsstufe kannten, wußten wir schön, daß es ein Klassespiel wurde. Zool ist mehr als nur eine Figur. Er ist ein Ninja, der bald seine eigene Merschandising-Produkte bekommen wird. Wir dachten uns also, daß er Erfolg haben würde, aber so viel? Nein das ahnten wir nicht.

# F: Wie lange hat die Umsetzung vom Amiga auf das Mega Drive gedauert?

A. Alles in allem neun Monate

#### F. Welche Version ist deiner Meinung nach besser?

A Obwohl Zool vielleicht das beste Amigaspiel ist, finde ich die Mega Drive-Version noch schöner. Wir haben jetzt mehr Erfahrung mit dem Kärtenzeichnen, und die Grafik ist viel besser. Wir wollen das Spiel wirklich verbessern und nicht nur um der Änderung Willen Dinge anders programmleren. Deshalb ist die Mega-Drive-Version zwar größer hat aber denselben Spielablauf wie das Original.

## F: Wird es einen Zool-Nachfolger auf dem Mega Drive geben?

A Zool 2 kommt im November für den Amiga raus, aber wir haben noch keine Pläne für eine Mega Drive-Umsetzung: Erstmal sehen wie sich Zool verkauft.

#### F: Wird dieser typische Amigatitel auch auf dem Sega-System funktionieren?

A Sofort nach Erscheinen bat man uns um eine Konsolenversion. Seither haben wir daran gearbeitet. Zool ist ein ganz besonderer Charakter und die Grafik ist in allen Versionen außergewöhnlich

#### F: Was ist an den Achtbit-Versionen anders?

A. Auf dem Game Gear und dem Master System gibt es weniger Levels, und die Grafiken sind etwas anders. Der Spielablauf ist auch geändert worden es gibt mehr Rätsel. Die Betonung liegt weniger auf der Action

## F: Habt Ihr vor, Zool fürs Mega-CD umzusetzen?

A: Kein Kommentar (Anm d Red Also ja!)

alleine auf seiner Irrfahrt. Ab und zu taucht sein weibliches Gegenstück Zooz auf und spiegelt alle Handlungen Zools. Wie ein Schattenkämpfer hilft sie ihm so, viele Gegner aus dem Weg zu schaffen.

Um alle Reste der Phantasielosigkeit zu beseitigen, muß Zool sich durch sieben total abgedrehte Levels kämpfen. Er beginnt in der Welt der Süßigkeiten, gerät in die Musikwelt, die Werkzeug- und Obstwelten, die Schießwelt und die Spielzeugwelt.



# PROFIL

Name: Paul Glossop

Alter: 29

Beruf: Projektleiter

Lebt in: Sheffield (Nordengland)

Lieblingsessen: Tiefkühlgerichte in einem Riesen-Yorkshire-Pudding Lieblingsmusik: Alles mit einem guten Rhythmus und schweren

Bässen

Lieblingskleidung: Jeans

Großer Durchbruch: Meine Geburt

Lieblingsmensch: Wilson aus der englischen Serie Dad's Army

Lieblingsspiel: Super Mario Land



#### NINJA OF THE "With" DIMENSION

die in den Welten herumliegen.

In jedem Level gibt es auch Extras wie Leben, Zeit und Bomben. Habt Ihr Euch bis zum Endgegner des vierten Levels vorgekämpft und ihn auch erledigt, gelangt Ihr in eine Bonusstufe. Dort muß Zool sein Raumschiff über den Planeten steuern, Krools Bösewichter abschießen und Extras einsammeln.

Die Grafiken strotzen vor Humor und sind wunderbar schräg. Das Thema jedes Levels wird in den Extras und Gegnern widergespiegelt, und die Welten sind voller Farbe und Action.

Das Spiel ist unheimlich schnellfür Anfänger fast schon zu schnell.
Der kleine Zool behauptet von sich,
flinker als Sonic zu sein, und fast
möchte man es ihm glauben. Dabei
hält der Igel zur Zeit den
Geschwindigkeitsrekord auf dem
Mega Drive!

Schon um den Amiga-Zool gab es einen Riesenhype, aber zum Glück erwies sich der putzige Held dem gewachsen. Er macht auf dem Computer eine schnittige Figur. Die Mega Drive-Version spielt sich genau wie das Original und sieht ihm auch sehr ähnlich, sollte also keine probleme haben, Fans zu finden. Obwohl die Märkte für beide Versionen sich unterscheiden, ist man bei Gremlin zuversichtlich, mit dem Konsolen-Zool einen Hit zu landen

# PROPLAY

Zool ist im Prinzip ein wahnsinnig schneller Geschicklichkeitstest, aber das ist nicht alles. Es gibt hunderte von Levels, unglaublich abwechslungsreiche Grafik und trotz des durchgehend erkennbaren Stils schleicht sich zu keiner Zeit Langeweile wie bei anderen Jump&Runs ein. Die Steuerung ist absolut spielerfreundlich und einfach, und das Spiel macht, nicht zuletzt dank der liebevollen Animationen, einen Irrsinnsspaß. Es bleibt schwierig, Zool mit anderen Titeln zu vergleichen. Wie bei Sonic, müßt Ihr mit hoher Geschwindigkeit durch verzweigte Welten rasen, Extras einsammeln Levelendgegner besiegen. Andererseits bietet Zool mehr Spieltiefe. Die Spielewelt ist größer, und die Grafiken machen viel mehr Spaß!

Zu Anfang ist jede der sieben Welten ziemlich einfach zu durchlaufen, aber spätestens im vierten Abschnitt beginnt man kräftig zu fluchen!" Für Anfänger ist das ganze Modul etwas schwer, aber man kann sich unglaublich festbeißen. Bei



seine N-te Dimension zu retten. um der N-Kraft zu helfen, mußte er ein Meisterninja werden. Er ist also nicht nur unglaublich schnell, sondern vielseitig und anpassungsfähig. Entsprechend abwechslungsreich sind auch seine Animationen in den verschiedenen Levels. Er kann schlagen, treten, schießen und zaubern. In jedem Level kann er die Magie einsammeln. Hat er sie einmal, hält sie eine bestimmte Zeit vor

Ihr braucht sie nicht anzuwählen. Manche Zaubersprüche fegen alle Gegner vom Screen, andere schützen Zool oder ver-

Zaubersprüc alle Ge Screen schützer

THE DAY OF THE PARTY OF THE PAR

Aargh! Killerbienen mit Lakritzflügeln! Die Biester meinen es ernst wenn Ihr sie nicht gleich erledigt, folgen sie Euch gnadenlos durch den Level. Irgendwie ühneln sie den echten Bienen, oder?



Wenn Zool nicht gerade über die Rettung der N-ten Dimension grübelt, übt er geme auf dem Klavier. Als kleines grünes Alien kann er aber seine Finger nicht gebrauchen. Statt dessen hüpft er munter auf den Tasten herum und produziert irre Sounds! leihen ihm bessere Sprungkraft. Er kann sich auch an Mauern festhalten, wie ein Affe klettern, laufen, rutschen und Wirbelsprünge

Zool hat auch eine Freundin. Sie wird nicht vom Spieler gesteuert, imitiert aber Zools Handlungen. Das heißt also, sie kann Gegner ausschalten. Allerdings verschwindet sie, nachdem sie einmal getroffen wurde. Ihr findet Zooz, indem ihr auf die scharzweißen "Z"-Pillen springt,



PROFIL

for interval a spelligher benefit angli on ear or 24 M to 2000ang a Man

C — dum on e Andros — source nord de se Great — Langue De — source — Andros — v Van de de Suid Instance polan Pa — v ⇔al

Nume; Mighal Blos-

**Lieblingsfarbe:** Grau

Lieblings sound in a

Lieblingsessen: Tripliene Biotrinde lind abgestenderes

West Street

Bester Freund: (furnam)

Lidelingslome: 7--

Lieblingshobby: Daga Indiamacher

Zitterbores Zitat: "Erwählun mannes die Nels Dannesion"

Ziel: Das Ussenium im Nichts versizion zu lassen

jedem Versuch kommt man ein Stück weiter, und die Motivation läßt keinen Augenblick nach.

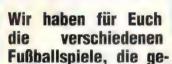
Wenn Ihr Jump&Runs mögt, wird Zool das Beste sein, was Ihr Eurern Mega Drive in dieser Dimension antun könnt. Er hat eine tolle Ausstrahlung, eine Superhaltung und muß ein

geniales, abgedrehtes Riesenabenteuer bestehen.

Im Moment werden die letzten Routinen getestet. Das Spiel ist eigentlich fertig, aber wenn die Tester etwas beanstanden, müssen die Programmierer nochmal an die Arbeit. Haltet Eure Augen offen und freut Euch schon mal auf unseren ausführlichen Test!







rade auf dem Markt sind, untersucht und geben Euch in diesem Special einen kurzen Abriß der Entwicklung der Konsolenkicker in den letzten Jahren.

rst Mitte der achtziger Jahre erschien die erste halbwegs realistische Fußballsimulation auf dem Markt. Diese legte den Grundstein für die vielen verschiedenen Fußballspiele, die später herauskamen. Das Spiel hieß International Soccer und erschien auf dem legendären C64. Es benutzte damals sensationelle Techniken wie z.B. horizontales Scrollen, eine Dicht-am-Ball Option und den revolutionären Richtungen-Kick.

Seit diesen bescheidenen Anfängen hat sich eine Menge getan und neue Ideen haben den Wohnzimmerfußball seinem großen Vorbildimmer näher gebracht.

immer näher gebracht. Solche Weiterentwicklungen wurden aber nicht allein durch die Philosophie des runden Balles ermöglicht, sondern folgten oft den Marketing-Feldzügen großer Fußballveranstaltungen. In vieler Hinsicht bildeten die Welt- und Europameisterschaften die Plattform für die gesamte Fußballsimulatoren-Entwicklung.

World Cup Italia '90 wurde im Gefolge des WM-Spektakels in Italien eines der populärsten Fußballspiele. Trotz mäßiger Technik hat sich US Gold den Kauf der Lizenz vergoldet. Ist dies schlecht? Wie viele miese Spiele haben bisher die Programmierer der Konkurrenz dazu angestachelt, bessere Spiele zu konzipieren? Äh, naja, auf jeden Fall sehr wenige.

Dies beginnt sich aber nun zu ändern. Europa war schon immer die Hochburg des Fußballs, aber mit Gründung einer Profiliga in Japan und der WM nächstes Jahr in den USA, werden die drei wichtigsten Märkte von Sega, nämlich Japan, die USA und Europa voll mit dem Fußballvirus infiziert. Dies mag sehr dazu führen, daß die Programmierer, angespornt einer kritischen Presse und einem immer schärferen Wettbewerb, diesmal ihren Job besser machen wer-

Electronic Arts wird im Dezember EA Soccer für das Mega Drive veröffentlichen, Sony palnt für November sein Sensible Soccer für alle Formate. Accolade bereitet Pelé vor, während Acclaim noch eine Lizenz für sein Fußballspiel sucht, das im selben Monat erscheinen soll. Psygnosis gesellt

zur Kickerrunde, Codemasters ebenso. Natürlich darf da auch Virgin mit Goall nicht fehlen, und auch U.S. Gold hat eine Lizenz zum Kicken erstanden. Die soll auch vor dem offiziellen Annfiff umaesetzt sein. Derweil entwickelt Probe sein Virtua Soccer - wir nehmen an, für Sega, aber das ist reine Spekulation. Und das sind nur die europäischen Spieler. Bestimmt die USwerden sich auch amerikanischen und iapanischen Softwarehäuser nicht nehmen Fußballspiele zu lassen, eigene

sich im Januar

# entwickeln. KRIEG

Die Vielzahl der Neuveröffentlichungen ist wie ein warmer Regen für alle Fußballfans und bietet Anlaß. sich den Markt einmal anzusehen. In den achtziger Jahren brauchte Euer Achtbit-Computer Ewigkeiten, um Mannschaften zu laden, und das Spiel war ziemlich schlicht gestrickt. Seither wurden immer weitere Wahlmöglichkeiten, Statistiken und Tabellen eingegliedert, auch wenn Spielablauf dadurch nicht automatisch flüssiger oder realistischer wurde. Die Konkurrenz unter Kicker-Produzenten immer schärfer. und alle Softwarehäuser bemühen sich um das ultimative Fußballspiel, das ihnen einen warmen Geldregen bescheren soll. Es scheint sich zu lohnen: Der Programmierer des

Computer-Kultspiels
Kick Off wurde über Nacht
zum Millionär und
Anco, wo es veröffentlicht wurde, zum
Ein-Hit-Phänomen.

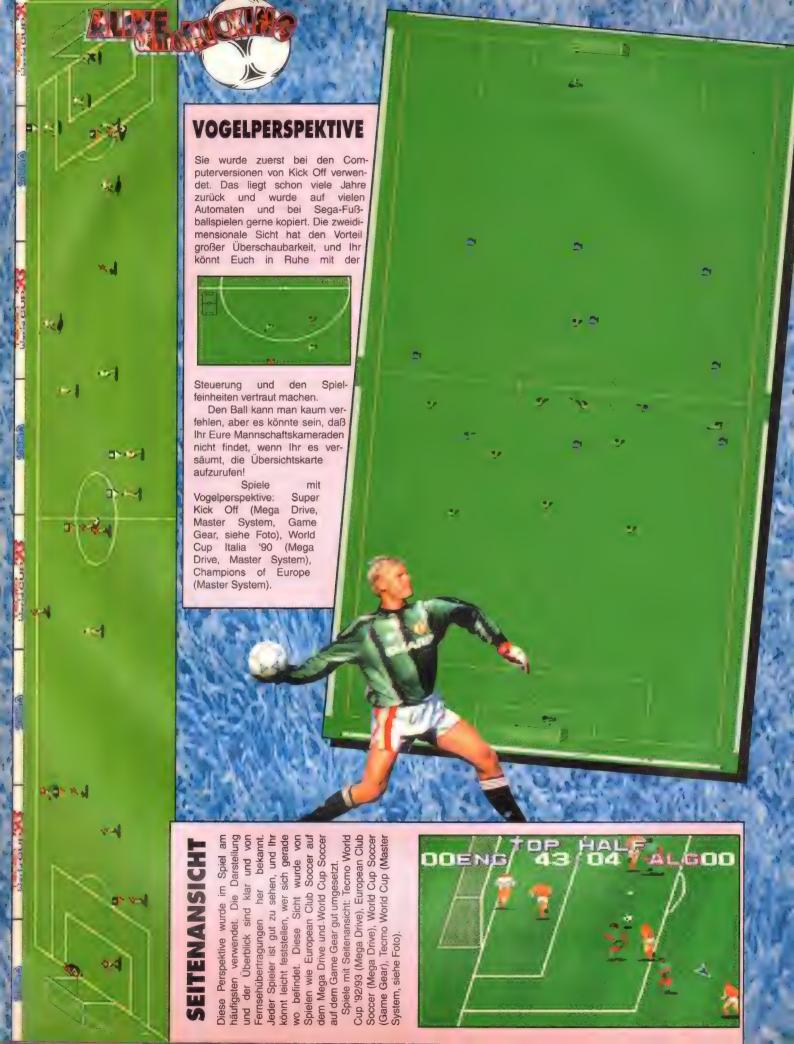
Die Firma streicht immer noch Millionen für Lizenzen ein und kann sich auf ihren Lorbeeren ausruhen.

Aktuelle Simulationen beinhalten jetzt Strafstöße, Feistöße, Seiten-Aus und, im Falle von J Pro Striker, Rückpaßregel, nach der der Torhüter den Ball nach einem Schuß vom Verteidiger nicht aufheben darf! Die Ballbewegungen konnten immer feiner gesteuert werden, seit Kick Off tolle Schüsse erstmals Freistoßwänden Richtugnswechsel während Schusses ermöglichte. Jetzt gibt es eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten, mit denen man die Spiele immer besser steuern kann. Das macht viel mehr Spaß als bei den frühen, simplen Kick-Varianten.

Die zwei neuesten Titel, J League Pro Striker aus Japan und Segas Ultimate Soccer beinhalten fast alle Fußballregeln und -besonderheiten, obwohl die beiden Spiele sich stark voneinander unterscheiden. Beide kann man aber mit dem Sega-Tap benutzen und so für mehr Spielspaß sorgen. Bei Ultimate Soccer könne bis zu acht Freunde gleichzeitig spielen!

Wie beim echten Fußball, ist jedes Spiel neu und nicht vorhersagbar. Jedesmal, wenn Ihr den Joypad in die Hand nehmt, verläuft das Spiel anders – eine echte Herausforderung, die das Heimkicken am Bildschirm so spannend macht.









Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

Street Fighter II (MD), Sonic CD, Aladdin (MD), PGA Tour Golf (MS), Cosmic Spacehead (MD), Dune (CD), Ulitmate Soccer (GG), Gods (MD), Cosmic Spacehead (MS), Zool (MD)

Außerdem: Features über Areo the Acrobat und Winter Olympics
Ausgabe 14 erscheint am 26. November

# DAS SPIEL DES TAGES

Wie sieht es nun aus mit den aktuell erhältlichen Fußballsimulatoren? Alles was wir im Grunde erwarten, ist ein spielbares und realistisches Fußballspiel.

Statistiktabellen und TV-Technik, wie Rück- und Überblende, sind ja ganz nett, aber sie müssen auch zum Spielverlauf passen. Wir haben für Euch alle Spiele zusammengetragen, die momentan auf dem Markt zu haben sind. Für einige der älteren Versionen muß man aber mitunter ziemlich lange suchen, bis man sie im (meist verstaubten) Regal findet.

# CHAMPIONS OF EUROPE MASTER SYSTEM 92%

Champions of Europe erschien 1992 im Zuge der Europameisterschaft im gleichen Jahr, als sich acht Nationen einen heißen Kampf um den Silberpokal lieferten. Die Grafik während des Intros ist auf einem hohen Standard, Das Konzept ähnelt sehr dem von Kick Off. Die fummelige Steuerung der Spieler macht unangenehm bemerkbar, obwohl sie keineswegs zu schwierig beherrschen ist. Ballsteuerung verlangt dagegen etwas mehr Übung.

Ein nettes Extra sind die Sprechblasen von Spielern und Schiedsrichtern und geben den Spiel einen eher niedlichen Touch. Der zwei-Spieler-Modus macht das Spiel gleich doppelt aufregend und schwierig. Sieht man von den begrenzten Variationsmöglichkeiten einmal ab, ist der Spielablauf eigentlich ganz gut gelungen und eine wirkliche Herausforderung.



Fußballspiel fürs Master System, da gibt es nichts!

#### SUPER KICK OFF MEGA DRIVE 83%

Mit dem Erscheinen von Kick Off auf dem Amgiga war ein echter Klassiker des Genres geboren. Die einzigartige Steuerungsmethode und Spielvarianten brachten dem interessierten Kicker-Fan ein Spiel von nahezu Automatengualität. Die Mega

Drive-Version hat den gleichen informativen und lebendigen Icon Bildschirm ebenso ein sanftes Scrolling und etliche Spielvarianten wie beispielsweise Freistöße, Elfmeter und Ballkontrolle.

Das Dribbeln ist allerdings ziemlich frustrierend, das der Ball niemals am Fuß bleibt. Obwohl Super Kick Off viele gute Extras hat, bietet es dennoch sehr viel Raum für Verbesserungen.



# SUPER KICK OFF MASTER SYSTEM 80%

Genau wie die Mega Drive-Version, diese Konsole viele Spielvarianten his hin zu verschiede-Schiedsrichtern und Spielfeldbedingungen. Das Feld ist einfach, bringt die Action aber trotzdem gut rüber. Die Frustration wie bei der Mega Drive-Steuerung. Tritt auch hier auf, der Ball will einfach nicht am Fuß bleiben. Hat man dies Problem allerdings erstmal gemeistert, beginnt der Spaß erst richtig.

Mehr als drei Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm bewirken eine deutliche Verlangsamung, ohne das dies allzu störend wirkt. Super Kick Off ist eine relativ einfache und spielbare Interpretation des Automaten mit all den Extras, die man auch von richtigen Fußballspielen erwarten kann. Die Ballsteuerung erhöht den Schwierigkeitsgrad deutlich und die Auswahlkästchen für die Pfeilicons zeigen die strategischen Kapazitäten beim Eckenschießen. Das

Elfmeterschießen ist ebenfalls recht spaßig, den der berühmte bewegliche Pfeil stellt Euer Reaktionsvermögen auf eine harte Probe. Diese Fußballsimulation ist durchaus ihr Geld wert, auch wenn es etwas Zeit kostet, die verschiedenen Steuerungen beherrschen zu lernen.



## SUPER KICK OFF GAME GEAR 90%

Selbst die Ausgabe für den Schmalbildschirm hält einen zwei-Spieler-Modus bereit, so daß Ihr auch hier mit Euren Freunden gemeinsam kicken könnt. Trotz allem, ein großen Spiel auf kleinem Schirm verlangt einiges an Geduld, bis Ihr mit Leuchtstreifen auf dem Schirm und der schlechten Sicht richtig klarkommt. Die Sprites sind winzig und Eure Daumen werden vor Schmerz protestieren, bis Ihr Euch halbwegs an die Steuerung gewöhnt habt.

Wie bei den anderen Versionen gibt es auch hier viele verschiedene Optionen, obwohl einige besonders



speicherfressende Bildschirme weggelassen wurden. Das Spiel ist relativ schnell, da Ihr ständig das ganze Spielfeld überblicken könnt. Einen Scanner gibt es nämlich nicht. Super Kick Off war die erste Fußballsimulation auf dem Game Gear und es ist immer noch die Beste

# TECMO WORLD CUP '93 MASTER SYSTEM 69%

Die erste Enttäuschung über diesen Titel kommt mit den beschränkten Optionen. Schön, man kann seine Trikots entwerfen und unterschiedlich starke Mannschaften einsetzen, aber wo sind die Frei- und Strafstöße?

Die Spielersprites und die Geschwindigkeit sind erst vielversprechend, aber der magere Sound gibt einen kräftigen Punktabzug. Tore sind oft Glückssache und sehr selten. Meist gelingen sie aus Versehen.

Tecmo World Cup '93 lebt vom Zwei-Spieler-Modus, den detaillierten Sprites und der Geschwindigkeit. Die Atmosphäre ist aber extrem dünn, und es fehlt an Optionen.

# TECMO WORLD CUP '92/ 93 MEGA DRIVE 59%

Der Automat mit seinen schnellen, aggressiven und hübschen Sprites war sehr erfolgreich. Bei Eckstößen, Freistößen und Toren gab es nette Nahaufnahmen, die aber von der Action ablenkten. Der Mega Drive-Version fehlten alle Details und Kniffe, die das Spiel erst reizvoll machen. Alles ging zu glatt und einfach und der Ball traf das Tor völlig gerade, ohne Geschwindigkeitswechsel oder Dreheffekte.

Die Sprites sind lebhaft und originell, aber die Steuerung wiederum ist lieblos. Deas Feld ist zu klein, das Spiel zu unordentlich, und auch der Zwei-Spieler-Modus kann es nicht vor der Strafecke retten.



Tecmo '93 ist kürzlich als Importmodul erschienen, aber das Spiel ist genau das selbe wie die '92er Version!



# DER STAR DER MANNSCHAFT

# J LEAGUE PRO STRIKER

Die realistische Steuerung ist das Geheimnis seines Erfolges: Dieser Titel ist das bislang beste Fußballspiel überhaupt. Die Programmierer haben sich auf die Steuerung der Spieler und auf ihre Bewegungen konzentriert und für tollen Wettbewerb im Mehr-Spieler-Modus gesorgt. Es gibt Statistiken, aber nicht in rauhen Mengen.

Leider gibt es nur japanischen Text und keine Wiederholang. Ab und

zu crasht es, aber das ist auch alles, was man Negatives diesem Supermodul ssagen kann. Das Feld hat die richtige Größe, der Ball bewegt sich mit dem richtigen Gewicht, die Spieler sind fein animiert und können hecht-



Fallrückzieher machen und sogar ihre Arme hochheben und nach ein-

würfen verlangen!

Freistöße, Elfmeter, Karten, Rückpässe, Abseits und Ballsteuerung verdichten die tolle Atmosphäre noch weiter. Diese Simulation verdient den Namen mehr als alle anderen Module bislang. Nur die Turnierund Statistik-Optionen könnte man noch etwas verbessern. Wenn man die Optionen von EA Soccer zur Action dieses Moduls addiert, hat man das optimale Fußballspiel. Wir hoffen und warten auf EAs Simulation, aber vielleicht kriegen nur die Japaner das perfekte Spiel

# **ULTIMATE SOCCER** MASTER SYSTEM 84%

Der Vergleich zwischen der Achtbitund der 16Bit-Version dieses Spiels ist interessant. Viele Mega-Drive Optionen sind auf dem Master System zu finden, aber das Zoomen nicht. Das Spiel kann aber Spaß machen, und man ist recht flexibel.



Es gibt ein paar Probleme mit den Sprites, und an die Steuerung muß man sich sehr gewöhnen. Hat man Dribbeln und Pässe erstmal drauf, kann man seinen Stil entwickeln und die Verteidiger geschickt umlaufen. Hechtende Angriffe lassen sich schwer durchführen, die Sprites bewegen sich nicht sehr schön und das ganze Geschehen wirkt zuweilen unordenltich und krümelig. Gut sind dagegen die vielen Optionen und die Nahaufnahme beim Tor während der Elfmeter. Das Modul geht in Ordnung.

# **ULTIMATE SOCCER** MEGA DRIVE

70% Eines der jüngsten und größten Es gibt

Fußballspiele. Einstellmöglichkeiten, und die neue Perspektive wirkt erfrischend. Zu den Optionen zählen auch die weniger bekannten Feinheiten des Sports, und die Präsentation ist tipptopp. Leider ist der Spielablauf selbst eine große Enttäuschung,



Segas Ultimate Soccer benutzt eine neue Perspektive, die aus dem Screen raus-und wieder reinscroft.

Die verschiedenen würden besser wirken, wenn das Bild nicht so flackern und das Feld nicht so krümelig blenden dicken würde. Die Rasenstreifen und die schlechte Animation der beim Spieler Angriff



entzieht viel vom Fußballgefühl.

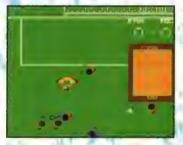
Das Spiel ist schnell, das Heraufund Herunterscrollen funktioniert auch gut, nur der Sound ist ziemlich schwach und das Stadion kahl und dunkel. Trotz toller Elemente bleibt das Ganze kraftlos.

#### WORLD CUP ITALIA '90 MEGA DRIVE 62%

Ursprünglich hat dieses Modul 80% erhalten, aber der Zahn der Zeit hat an ihm genagt. Mittlerweile gibt es bedeutend bessere Spiele. Hier stören vor allem die begrenzte Steuerung und die schlechte Präsentation aus der Vogelperspektive. Die Spieler sind groß und unrealistisch schlecht animiert.

Der Wettbewerb zum Spiel Mangel der an Konkurrenzmodulen hat den Verkauf zweifellos sehr gefördert, aber das Spiel genügt den heutigen Maßstäben nicht

Die vorhergesagten Statistiken der WM-Mannschaften 1990 sind eingebaut, aber die Simulation verblaßt völlig gegen einen Titel wie Super Kick Off, bei dem dieselbe Perspektive unendlich besser genutzt wird.



# **WORLD CUP ITALIA '90** MASTER SYSTEM 77%

Mit seiner Vogelperspektive wirkt dieses Modul wie ein Tischspiel. Die Steuerung ist viel einfacher als

bei Super Kick Off, da der Ball an den Füßen des Spielers klebt. Realistisch ist das aber nicht gerade. Es gibt kaum Unterschiede zur Mega Drive-Version, obwohl die eigentlich wesentlich bessere Grafik und Sounds haben müßte.



# WORLD CUP SOCCER GAME GEAR

Das zweite, erst kürzlich veröffentlichte Fußballmodul für das Game Gear hat tolle Introszenen. die echtes WM-Gefühl aufkommen lassen. Das Spiel ist einme Umsetzung des Tecmo World Cup und hat enstsprechend begrenzte Steuerungsmöglichkeiten und allzu leichten Pässen. Das Feld wird, wie bei Tecmo, aus der Sicht der Fernsehkameras gesehen, und das Feld scrollt seitlich vorbei. Es ist im Verhältnis zu den Sprites klein geraten, aber die Spiele können sehr spannend und mitreißend sein. Die Torhüter bewegen sich flüssig und recht frei, und auch die Spieler können spektakuläre Aktionen vor-Volleys führen. Köpfer, und Ähnliches sind möglich.

Strafstöße und Elfmeter, sowie eine Art Pseudomanager für die Steigerung der Geschicklichkeit erhöhen den Spielreiz, Schön ist auch die Zwei-Spieler-Option per Game-Link-Kabel. World Cup ist ein feines Spiel, das eine brauchbare Alternative zu Super Kick Off darstellt.







Die Fouls sind mit das Beste am Spiel., Jetzt geht's zur Sache!



Sechs verschiedene Aufstellungen geben Euch den größtmöglichen Spielraum.

# SPORTS INTERNATIONAL SOCCER

# **WE ARE THE CHAMPIONS**

Unbestrittener Führer unter den Sportspielherstellern ist Electronic Arts. Jetzt überraschen sie uns mit einer Fußballsimulation, die nach Aussage der Softwareschmiede das beste Fußballmodul aller Zeiten werden soll. Fort mit J League, hereinspaziert kommt EA Sports International Soccer. Unsere neugierigen Hobbykicker haben das Teil schon mal unter die Lupe genommen.

Spielen, aber trotzdem konnte es spielerisch nicht mit unserem Redaktionsfavoriten *J League Pro Striker* mithalten.

Die neueste Version, zu rund 80% fertig, war dann eine Überraschung. Die Musik der italienischen Liga pustete durch die Lautsprecher, und eine Vielzahl von Optionen erschien im Bild.

Wie wär's mit einer Auswahl aus 40 internationalen Mannschaften, echten Spielern mit ihren Stärken und Schwächen? Stark verbesserte Sounds und eine Spielbarkeit jenseits von gut und Böse katapultieren dieses Modul in eine Klasse für sich.

Ich trat gegen Matt Webster, den stellvertretenden Produktionsleiter des Programmierteams, an. Wir wählten die Spieler, Mannschaftsaufstellung und Taktiken, Platzbedingungen, und waren dann bereit zum Anpfiff.

GROUPE

Sorgfältig plazierte Pässe sind das Geheimnis guter Teamarbeit, wie hier gezeigt wird.

Sofort brachen die Zuschauer in Pfeifen und Gejohle aus und tobten, als der Ball unaufhaltsam ins Tor rollte. Ein lautes "Aaaah" füllte die Gänge um den Testraum, als Matts Schuß weit daneben landete. Die Kick-Outs sind hier neu dargestellt: Ihr steuert einen vergrößerten Bildausschnitt zur Spielfeldmitte und laßt den Ball dann auf die gewünschte Richtung los.

Man hat wirklich das Gefühl, den Ball steuern zu können, aber nicht so stark, daß der Rechner es bestimmt hätte. Jeder Spieler hat besondere Merkmale und ist als Person erkennbar, so daß Ihr Euch richtige Taktiken überlegen könnt. Die Realitätsnähe der Simulation, bis hin zu asteigender Erschöpfung der Spieler mit fortschreitender Zeit, ist unübertroffen. Schon in den ersten Spielminuten wurde klar, daß

es amerikanische Sportarten geht, ist Electronic Arts der Spezialist schlecht-Durch viele gute Veröffentlichungen hat man sich diesen Ruf erworben. Jetzt, so scheint's, soll er aufs Neue bestätigt werden. Nach der erfolgreichen John Madden-Serie oder den Hockeyspielen wird es Zeit, an die Fußball-WM zu denken. Das hat man auch sehr intensiv getan, ein kanadisches

25

Programmierteam an die Tasten gesetzt und in der Presse Gerüchte über ein "riesiges" Spiel gestreut.

Nach einem ersten Eindruck des Moduls, den wir vor einigen Wochen gewinnen konnten, waren die Gefühle gemischt. Die isometrische Perspektive (von schräg oben) ist toll, es gibt wahnsinnig viele Optionen und mehr animierte Sequenzen als in anderen

Sega NOVEMBER 1993

## PROFIL

NAME: Matt Webster

ALTER: 21

**BERUF**: Stellvertretender Producer LEBT IN: Windsor (Südengland) ARBEITET IN: LANGLEY LIEBLINGSFILM: Aliens LIEBLINGSKLEIDUNG: Jeans

LIEBLINGSMUSIK: U2

LIEBLINGSGETRÄNK: Beck's Bier (guter

**DURCHBRUCH:** Schulabgang und Anfang bei EA

KARTOTHEK: Powermonger (MD, M-CD), Lotus Turbo Challenge

(MD), Risky Woods (MD), Lotus Turbo Challenge II (MD)

DISKOLOGIE: Birds of Prey (Amiga), Powermonger (PC, Mac), Risky Woods (PC, Amiga, ST), Syndicate (PC, Amiga), Populous II (Mac), Powermonger WWI (Amiga, ST), Desert Hike (Amiga, indiziert).



Too... Wow, gerade noch gerettett Ein irrer Schuß aus dem Nichts, der den Torwart beinahe zum Narren gehalten hötte. Selbst die Menge hält erschrocken den Atem an und ist enttäsucht, daß der Ball nochmal aufgehalten wurde.

EAs Modul ein ganz heißer Tip wird!

# PROS

Nach dem enttäuschenden Ultimate Soccer hatten die Mega Drive-Fans wenig Möglichkeiten, 90 Minuten hektischer Fußballaction zu erleben. Seit über einem Jahr wird hart an EA International Soccer gearbeitet, und jetzt wird intensiv erkundet, welche Details ihm noch größeren Erfolg bescheren könnten.

Fußball ist eine der beliebtesten Sportarten in Europa, und bei uns sowieso. Richtig gute Simulationen gibt es nicht, und J League Pro Striker wird leider nicht offiziell eingeführt (pfui, buh!!). Eine große





Mit dem Cursor ist die Steuerung über Eck ein Kinderspiel. Einfach zielen und

also, und da kommt EAs Titel gerade recht.

Man hat sich nicht nur um ein Superspiel bemüht, sondern mußte auch zulegen, weil im Moment so ziemlich jedes Softwarehaus an Kickerei zur Weltmeisterschaft bastelt (siehe Bericht vorne). Dieses Spiel ist eines der besten, das ich jemals im Mega Drive hatte, und wenn andere meine Meinung teilen, wird es ein Riesenhit. Seht Euch die Screenshots und die Optionen genau an, dann seht Ihr, woraus ein gutes Spiel gemacht wird!

# FURBALLTRAINING NACH DEM WEBSTER-PROGRAMM

Manche Leute landen wirklich immer auf den Füßen, und Matt Webster hat seine Beine wirklich fest auf dem Boden Seit seinem Schulabgang arbeitet er bei EA und ist jetzt eine Schlüsselfigur im Sportprogramm der Firma. Alles, was Ihr über International Soccer wissen müßt, könnt Ihr hier nach-

Dies ist das erste Sportspiel das typisch amerikanische Sportan simulien Wie kam es

Die tdee spukt schon seit eini gen Jahren in den Köpfen der englischen EA-Leute herum Vor einem Jahr bekamen wir dann den Auftrag, ein Skript mit allen Spielelementen vorzubereiten Das habe ich entworfen und als es abgesegnet war konnten unsere kanadischen Programmierer losle-

Wie hat sich das Spiel vom ersten Entwurf verändert und welches waren eure damaligen Vorstellungen?

Wir mußten uns überlegen, was wir wollten. Es war klar daß es ein 16MBit-Modul werden sollte und daß Grafik und Sound besonders gelingen mußten. Wir wollten auch mit der "kunstlichen Intelligenz" des Spiels glänzen. Die Spieler sollten wie ihre lebenden Vorbilder handeln

Was nat Anderunger bewirkt.

ung habt hr viel Zeit mit Nachforschungen zugebracht?

Ja, wir mußten wahnsinnig vie erkunden Wir haben mit vielen Fußballfans gesprochen und acht Fangruppen von Konsolenspielern mit zwei 'normalen' Spielergruppen verglichen um herauszufinden worauf sie alle Wert legen im Laufe vieler Gespräche fanden wir

heraus was wichtig ist Die größte Entscheidung war eigentlich, welche Perspektive wir wählen soll-

Warum habt hr die traditionellen Blickwinkel von John Madden und der Hockey.Serie aufgegeben?

Naja, es sieht so wie wir es gemacht haben, völlig cool aus und ist gleichzeitig sehr realistisch. Wie im Fernsehen erwiesen, ist dies die günstigste Perspektive um ein Spiel 20 verfolgen, also müßte es auch zum Steuern gut sein Außerdem gibt es bei dieser-Perseptiktive keinen vorteil, wenn man das Feld rauf- oder runter spielt, wie bei Super Kick Off und Spielen mit ähnlichem Blickwinkel

Wodurch wird dieses Modul sich von den anderen abheben die auch jetzt noch in Vorbereitung sind?

Es gibt ungefähr 16000 Attribute Dazu gehören hunderte von animierten Szenen, Details und Optionen Jedes der 40 Teams besteht aus Spielern die es wirklich gibt, und die auch so spielen und aussehen wie im Modul Die Zuschauer werden sieber ver-schiedene Lieder singen können Ihr könnt einige für Eure Mannschaft auswählen und die Menge wird brüllen, wenn der Balt in Tornähe kommt. Wir haben uns gedacht. Wenn es im Spiel ist muß es ins Spiel"







# HABT DIE WAHL

International Soccer bietet selbst dem eingefleischtesten Fan noch Optionen, von denen andere Spiele nur träumen können. Hier sind einige Highlights aus dem beeindruckenden Arsenal

des Moduls.

#### WIEDERHOLUNG

Ihr könnt jederzeit im Spiel eine Wiederholung aufrufen, die Euren letzten Triumph (oder die Niederlage) noch einmal zeigt. Durch einfaches Anklicken könnt Ihr auch die Bewegungen jedes beliebigen Spielers nochmal verfolgen.



Ihr könnt Eure Strategie auswählen. Weit gefächert, angriffsorientiert oder defensiv? Kein Problem. Ein Klick, und die Taktik steht fest.



## FELDDECKUNG

Je nachdem, wieviel vom Feld Eure Mannschaft abdecken kann, müßt Ihr Eure Verteidigung oder den Sturm



#### SPIELERWAHL.

Die Spieler, ihre Eigenschaften und besten Positionen werden genau vorgestellt.



#### SPIELFELD

Wollt Ihr Regen? Wollt Ihr Wind, Hitze, Trockenheit oder patschnassen Boden? Könnt Ihr



Ihr könnt aus sechs verschiedenen Aufstellungen wählen und auf der Karte sehen, wie sie funktionieren.



# **ERGEBNISSTATISTIK**

Nach dem Spiel erhaltet Ihr eine umfassende Statistik mit Toren, Fouls, geretteten Toren, Angriffen und mehr.



Am schönsten spielt es sich zu viert, mit EAs Four Way Play. Steckt den kompakten Adapter ein und laßt die Fußballparty steigen!



# PROPLAY

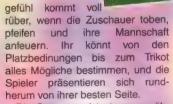
konzentrieren oder loslassen.

Trotz allen Beiwerks ist das eigentliche Spiel der Härtetest. Was nützen tolle Grafik und Sounds, wenn der Spielablauf schlecht ist? Super Kick Off scheiterte daran und war das schlechteste Fußballmodul für den 16Bitter. J League Pro Striker spielt sich traumhaft, aber man konnte nur alleine spielen. Und alle anderen Simulationen ums Leder hinterließen keinen bleibenden Eindruck. Das ist der Unterschied zu EAs International Soccer.









Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, und Ihr müßt die besten Schußwinkel erst heraus-Wenn ihr aus finden. Entfernung schießt, verpaßt der Torwart den Ball oft, aber dieser Fehler wird noch ausgebügelt. Davon abgesehen, scheint das Modul zur Zeit konkurrenzlos zu



# PROBLEMS TO THE STATE OF THE PROPERTY OF THE P

# DAS BEWERTUNGSSYSTEM

# EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

# **PROVIEW**

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

# PROTIP

Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

# **PROSCORE**

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

# ProYo!

Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

# PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen

von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden auf unserer Leserbriefseite abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

# FLACCEN



In Destructions



The state of



2-17-11-1-1







IURASSIC PARK	30
ANTASTIC DIZZY	
CHUCK ROCK 2	
GAUNTLET IV	
THE ADDAMS FAMILY	
WO TRIBES	
BART'S NIGHTMARE	
NTERNATIONAL RUGBY	
INL HOCKEY'94	
HINOBI III	
VIMBLEDON	



ANTASTIC	DIZZY40
<b>NOLFCHILD</b>	44
	55



· ·	
SUPER OFF ROAD	55
MORTAL KOMBAT	
TAR WARS	
NDRE AGASSI TENNIS	
VOLECHILD	5.4

Gentechnologie ist die Lösung aller Probleme wie Krankheit, Verschmutzung und Tod. Maßgeschneiderte (Desoxyribonukleinsäure), die im Urzustand in jeder lebenden Zelle vorkommt, erlaubt das Schaffen veränderter oder neuer Lebewesen. In der zweiten Hälfte **Jahrhunderts** interesse daran sprunghaft zu. und Milliardär John Hammond war nur einer, der von der Gentechnik profitieren wollte. **Etwas** idee: Seine herzustellen, was es nicht mehr gibt, was aber alle sehen wollen...

Die geniale, aber gefährliche Idee des Jurassic Park wird in aller Heimlichkeit verfolgt. Geklonte Dinosaurier sollen einen Wildpark bevölkern, den Hammonds Leuten auch mit Pflanzen aus der Kreidezeit bestückt haben.

Das Buch von Michael Crichton war genial, der Film von Spielberg spattete die Gemüter, und wie sieht es Jetzt mit dem Spiel aus?





urassic Park wurde gehypt wie kaum ein anderes Spiel (außer vielleicht Mortal Kombat), und entsprechend hoch waren die Erwartungen rund um den Globus. Wer ist nicht von den großen, gefährlichen und beruhigend ausgestorbenen Dinosauriern fasziniert? Mal ehrlich – Ihr würdet die Viecher doch auch gerne in Aktion erleben. Aus sicherer Entfernung, versteht sich.

Das kommt doch das Spiel gerade richtig. Ihr übernehmt wahlweise die Rolle des Paläontologen Dr. Grant oder die eines menschfressenden Velociraptoren. Nach einem Stromausfall laufen die Dinos jetzt frei im

Park herum, und unheimliche Begegnungen der reptilienhaften Art stehen Euch auf Schritt und Tritt

Wenn Ihr Grant spielt, ist Euer Ziel, aus dem Park zu entkommen. Als Raptor müßt Ihr Grant aufspüren und töten.

Nachdem Ihr Eure Hauptfigur gewählt habt, geht es in fünf (Raptor) oder sieben (Grant) Leveln zur plattformreichen Sache. Das seitlich gesehene Bild ist voller Monster, und Ihr müßt pausenlos Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Ihr müßt in jedem Abschnitt den versteckten Ausgang finden. Gar nicht so einfach, wenn die Dinos hinter Euch her sind und die feinen



Fallen, mehr Monster und knifflig gestaltete Landschaften lassen den Schweiß in Strömen fließen.

Der Hauptunterschied zwischen diesem und älteren Jump&Runs liegt vor allem in der Grafik. Jeder Titel hat seine bestimmte Atmosphäre und sein Thema. Bei Jurassic Park liegt der Schwerpunkt auf dump brütendem Dschungel und düsteren





Technikgebäuden.

Das Spiel bemüht sich um vorzeitliche Stimmung, bei der die Action nicht zu kurz kommt. Tatsächlich hat man viel zu tun,



Hei, das macht Spaß! Der Prototyp der Flußfahrt im Jurassic Park schickt Euch in die dichteste Wildnis des Dschungels, wa Ihr die Dinos hautnah erleben könnt - näher, als Euch lieb ist! Grant, das Versuchkaninchen des Parks, hat mit den Benzinkanistern Probleme. Der Wasserfall dorthin ist unangenehmer, als befürchtet.



Irrtum, mein Freund, du soiltest lieber ganz schnell weglaufen. Hat Grant gerade eine Stinkbombe hinter den Raptor geworfen, oder was qualmt da?



Eine schnelle Runde durch das Kraftwerk des Parks vor dem Frühstück ist doch das beste Training, oder nicht? Es scheint aber, als würde Grant bald selbst zu Frühstück verarbeitet.

und der Ablauf funktioniert gut.

Jeder Level, egal, ob Ihr den Raptor spielt oder Dr. Grant, hat seine eigene Stimmung. Die Flußfahrt ist zum Beispiel eine hektische Reise mit der Störmung, bei der es über gefährliche Schnellen und Wasserfälle geht. Das tosende Wasser ist sorgfältig dargestellt und wirkt ziemlich furchteinflößend. Ihr bewegt Euch bei jedem Abgang so vorischtig, als würdet Ihr selbst im Boot sitzen!



# {REVIEW}

Die Soundeffekte sind so realistsich, wie man einen Fluß oder einen Vulkan überhaupt klingen lassen kann, nur manche der Dinos klingen wie klägliche Hühnchen! Da man aber die Dino-Familie insgesamt zunehmend mit anbgewandleten Vögeln vergleicht, ist das eigentlich nicht schlecht - nur eben ungewohnt. Immerhin grölt der Tyrannosaurus Rex zu herzhaft, daß man den Programmierern manches Piepsen verzeiht.

Grants Flucht wird durch herumliegernde Waffen und Munition erleichtert – wenn er an sie herankommt. Am leichtesten lassen sich die Wurfpfeile benutzten, die es in zwei Stärken gibt, und am verhehrendsten wirken die Rakteten. Auch Granaten oder Elektroschocks können dem Forscher helfen, an den Monstern vorbeizukommen, vor allem, wenn größere Gesellen seinen Weg kreuzen.



Raptoren haben die lästige Angwohnheit, herumzuspringen und sich Menschen als Mahlzeit zu suchen.

Der Raptor hat es nicht ganz so gut. Anstatt mit Waffen muß er mit seinen Klauen und Zähnen auskommen. Dafür kann er treten, beißen, sein Opfer schütteln und schlitzen, um sich vor dem bösen Betäubungsstrahl zu schützen. Am besten springt er auf seine Gegner drauf, das wirkt immer. Komischerweise werden die davon

nicht plattgedrückt, sondern scheinen in den Boden zu schmelzen – nicht gerade realistsich.

Wenn Euch Buch und Film gefallen haben, Dinos mögt und bereit seid, einige Bugs in Kauf zu nehmen, könnte Jurassic Park das Richtige für Euch sein. Trotz mancher Schwachstellen bewegen sich die Dinos unheimlich realistisch, und die Atmosphäre ist klasse. Ihr wedet viele Stunden im Jurassic Park verbringen, wenn Ihr erstmal hineingeht!

# n zu listilm and auf aurk ark rotzreale ist en im an ihr

# **GRANTS WAFFEN**

Mit jeder dieser Waffen kann Grant Dinosauerier betäuben. Am einfachsten lassen sich die Wurfpfeile schleudern, aber sie halten nicht lange vor. Das Betäubungsgewwehr muß aus der Nähe abgefeuert werden und hat drei Stufen. Je länger Ihr den Knopf gedrückt haltet, desto größer die Betäubungswirkung. Aus der Ferne und bei ungünstigen Winkeln sind Granaten am praktischsten, während die Rakete so ziemlich alles aus dem Weg räumt. So sehen die Icons aus:



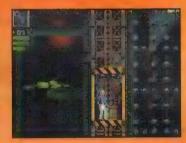














# DINOSAURIER =

Die Stars des Film, obwohl der Pterodactylus im Film fehlt. Wer kennt nicht den netten, aber recht dummen Brontosaurus? Hier sind die Dinoarten in der Reihenfolge ihres Auftretens:





















Mit Grant wählt A sine Weffe. It fewet sib, und mit C springt ble. Als Reptor beillt für mit A, statet mit B und springt mit C. Drückt des Stewerkreitz nech oben, weim ble springt, um auf höhere Plettformen zu kommin. Ansensten stewert des Kreuz Mann und Tier in die geweinsten Richteners.

KTION

STRATEGI

# GRAFIK

87%

oll aus, obenso die Dino-Animationen V Es gikt zuviole Grufikfohler – zum Reispiel info die Dino unseislan in dat Just Dan stärt

# MUSIK

88%

▲ Die Atmosphier ist schön gruselig, vir durch die tellen Hietergrundgerüusche.
▼ Das Rähren numcher Diens ist etwas

Dus Kohren mancher Dinos as serviceheit und klingt nicht girt.

# PIELABLAUF 85%

A Zusetzhowegoegen des Dines keben ilen Spielspeß und machen den Aktouf reelistischer.

▲ Massanhuft Extras and diverse Waffan s sp finder - des habt die Matipution

# ANFORDERUNG 8

a. Zwei Spiele in einem verlängern den Artionwerk

Actionspaß.

T Hakt the das Modul einmal durch, werdet the es lange Zeit nicht mehr angucken.

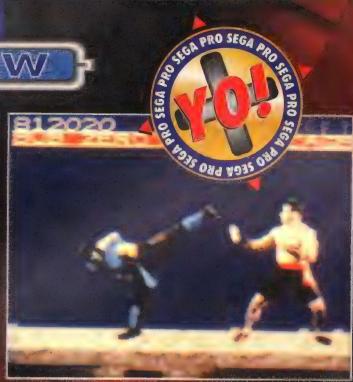
# PROSCORE %

Ein aufregendes Jump&Run, das Euch lange fesselt. Leider stören ein paar unnötige Bugs das gute Bild.

In einem fernen Land kämpfen gute, böse und schwache Menschen gegeneinander, bis nur einer als Großmeister übrigbleibt. Das Turnier wird in Shang Tsungs Shaolin-Ring ausgetragen. Shang, ein übler Tyrann, hat sich durch Verrat und Betrug an die Spitze dieser einst ehrenwerten Veranstaltunu gekämpft. Heute sorgt sein Leibwärchter Goro dafür, daß niemand ihm zu nahe kommt

Es hatte schon Zeiten gegeben, da hatte Goro, ein vierarmiger häßlicher. Fleischklops, wenig zu tun. Doch diesmal treten ein paar interessante Gestalten an. um ihn und schließlich Shang Tsung von der Matte zu fegen: Der Prinz von Kuatan, zum Beispiel, könnte ein interessanter Gegenspieler werden.

Lernt erst Spezialbewegungen und Taktiken jedes einzelnen Kämpfers bevor Ihr Euch an schwerere Stufen wagt. Der nie dir igste Schwierigkeitsgrad ist für Anfänger noch hart genug!



zumindest seiner Punktezahl nach. Seine Spezialität ist der zur verzichtet er lieber-Johnny Cage ich nämlich für seine Schläge

as über alle Maßen und ehypte Mortal Combat nach Vorstellung Acclaims bestes Kampfspiel aller Zeiten ist jetzt auch fürs Game Gear zu haben. Wer also das kleine, fragbare Gerät hat, darf jetzt kräftig mit mischen und Hiebe austeilen per Steuerkreuz, versteht sich Unser erster Eindruck vor einigen Wochen war recht positiv. Mal sehen wie sich die endgültige Fassung spielt

Die Sprites fallen als erstes auf sie sind riesengroß, fliegen butter weich durchs Bild und führen spek takuläre Kunststückchen auf Hoppla, das war ja erst das Intro! Zum Glück sieht das eigentliche Spiel auch fabelhaft aus Die Figuren sind schön detailliert, und das Ende der verschiedenen Kämpfer sehen, wenn man die Splatteroption hat, ziemlich grausig aus Es soll ja Leute geben die sowas mögen. Einziger Haken an der Grafik ist, daß es nur zwei Hintergrundszenen gibt. Die nutzen sich schnell ab und man ist ent-



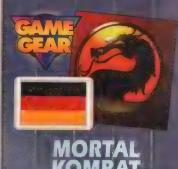
Sonia scheint Scorpion richtig gerne zu mögen: Hier schickt sie ihm ein Küßchen!

tauscht

Die Figuren lassen sich gut steuern, wenn man auch die verschiedenen Bewegungen erst ler nen muß Kano wurde mangels Speicherplatz, wie beim Master System, als einziger Fighter nicht mit aufgenommen

Die Handaheld-Version motiviert irgendwie stärker ald die fürs Mega Drive Die Action ist schnell, flüssig

und mit Suchtfaktor versehen Probe hat das Spiel toll umgesetzt und wer Kloppereien mag, wird hier bestens bedient:



MORTAL KOMBAT OM 90. SEPTEMBER ACCLAIM

FORMAY .....4Mbit SPIELER.....2

STUFEN 10 SCHWIERIGKEITSGRADE 4 **BESONDERHEITEN** ......Continues

KONTAKT .....Sega 040 2270961





Mit dem Kreut steuert für Eners Kämpfer auch links, rechts, aben end unten. Es wird zwiennen mit den Knöpfen bewetzt, um bestimmte Bowegungen und Todesgriffe auszuführen. Die Steuerung ist einigermaßen willig, aber sehr gewöhnungsbedärftig.

CTION

▲ Die Sprites sind graff und bewegen sich ffüssig

durcks Bild. V. Din zwei einzigen Hintergrundgrufiken werden held

MUSIK

▲ Stimmungsvolle Hintergrandmusik und massenhaft Sounds – etwas Selténes auf dem Gome Gear! ▼ Wie die Hintergrundgrafik, Misbe euch die Hund

# PIELARLALIE

A Fast alle Originalberrogrammen and drin and auch die

Todesgriffe!

Mandamal fallen die Kümpfer wach einem Bei um, auch, wenn sie nicht getroffen wurden.

# ANFORDERUNG

▲ Schwere: als die underen Veröffentlichungen, wir wird Fuch lange fesseln. ▼ Das Spiel wird ner in den Ausdauerkümpfen sthwieriger, nicht durchgehend.

# **PROSCORE**

Große Sprites geben dem tollen Duell-Prügelspiel einen Vorsprung vor anderen Titeln. Die Game Gear-Version ist die schwierigste der drei Sega-Versionen.

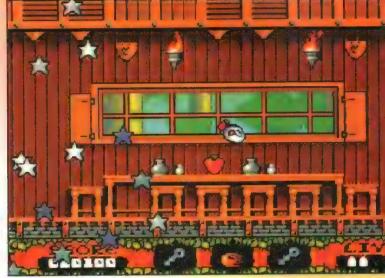
Dizzvs freundiche Heimatwelt hat sich verändert: Der böse Zauberer Zaks hat alle Tiere in Monster verwandelt und Dizzvs Freundin in sein Schloß hoch über den Wolken verschleppt. Das kleine Helmu8 die bösen Zaubersprüche von Zak neutralisieren und entlang eines verschachtelten Weges zum Magier selbst vordringen. Dann wird dem Schurken ein für alle Mal das Handwerk aeleat!

Fnatastic Dizzy ist wie ein desen niedliche Comic. Handlung Ihr selbst bestimmt. Das Königreich der Eier ist riesengroß und umfaßt viele inseln. Baumhäuser, eine Diamantenmine. einen Unterwasserkomplex und eine Drachenhöhle, um nur einige der Attraktionen zu nennen. der Hilfe anderer Elnwohner sammelt Dizzy immer weitere Hinweise, die ihn zu Daisy führen.

antastic Dizzy ist der erste Auftritt des berühmten Eis auf Sega-Formaten, und es sieht wirklich gut aus. Das Spiel ist genial strukriesengroß und abwechslungsreich. Die Mischung aus Justiger Hüpferei und vielen Rätseln muß eigentlich jeden, ob jung oder alt, sofort begeistern.

Obwohl das Ziel wieder mal ist, eine Prinzessin zu retten und einem bösen Zauberer eins auf den Deckel zu geben, spielt sich Dizzy wie frisch aus der Ideenkiste. Die vielen verschiedenen Landschaften stecken voller Details, Tiere, Rätsel und Sterne, die Dizzy einsammeln muß. Erst, wenn er alle 250 Sterne hat, bekommt er Zutritt zu Zauberschloß.





Dies ist Daisy Haus. Dizzy hafft, hier einige Hinweise auf ihr Verschwinden zu finden. Gerade hat er wieder einen Stern gefunden, aber insgesamt braucht er 250!

Unser Held beginnt seine Reise im Baumdorf seines Volkes, wo er erste nützliche Gegenstände und Hinweise erhält. Manche Aufgaben bzw. Rätsel lassen sich schnell lösen, während man bei anderen lange grübelt. Da Dizzy nur drei Gegenstände zur gleichen Zeit mitnehmen kann, müßt Ihr immer genau überlegen, was Ihr wohin mitnehmt und wo Ihr es abgesetzt habt!

Dizzy hat zu Anfang des Spiels Leben, die durch drei Energiemesser angezeigt werden. Manche Monster bringen Euch sofort um, andere kosten Euch nur etwas Energie. Aber keine Angst, das viele Obst, das überall wächst, füllt Dizzys Lebenskraft wieder auf. Bonuslevel müßt Ihr ein Verschiebepuzzle lösen und

ein Bild herstellen. Gelingt Euch das, bevor die Eieruhr abläuft. werdet Ihr mit einem Extraleben belohnt.

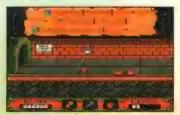
Dizzv läßt sich prima steuern und kann mit Saltos über Abgründe und Monster hinwegspringen. Oft muß er blind nach oben springen und sehen, ob es dort weitergeht. Die Welten sind extrem verzweigt und groß, aber nicht schwer zu durchlaufen.

THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF GE Pro NOVEMBER 1993 023650



Dizzvs Sprite ist klein, aber fein und sehr lebhaft. Der Held ist schön animiert und wirkt recht pfiffig. Auch die anderen Lebewesen sehen toll aus und passen genau in die bunte Welt. Jedes hat seine bestimmten Bewegungsabläufe. Die Gegenstände sind gut zu erkennen - bei so einem riesigen, rätselorientierten Spiel sehr aber nicht selbstverständlich. Man kann sofort erkennen, um was es sich handelt und errät dann leichter, wofür man den Gegenstand braucht.

Die comichaft bunten Landschaften stecken voller Farbe und Details. Es macht irren Spaß. dieses Wunderland zu erforschen und die verschiedenen Tageszeiten zu erleben.



Auf den Straßen hilft die Karte Euch weiter, damit thr Tips und unerforschte Gebiete besser findet.

Fantastic Dizzy macht seinem Namen alle Ehre. Es ist ein Superabenteuer, das sofort süchtig macht und keine Eingewöhnung erfordert. Aus der einfachen Codemasters Spielidee hat unglaublich viel herausgeholt. Dizzy macht iedem Spaß, und das sehr lange. Nichts ist so schön, wie ein Rätsel gelöst zu haben, und die

Motivation bleibt durchweg in märchenhaften Höhen. Laßt Euch dieses Spiel auf keinen Fall entgehen!



SPIELER .....1 SCHWIERIGKEEITSGRADE ......2 BESONDERHEITEN .....keine KONTAKT.....Sega



040 2280961

Mit dem Kreuz steuert ihr Dizzy nach links und rechts. Mit A ruft ihr das Inventar und den Statusbildschirm auf, mit B nimmt Dizzy Segenstände, legt sie ab, öffnet Türen, fährt im Aufzug und redet mit anderen Figuren. Mit C springt Dizzy.

STRATEGIE

▲Die Welt Dizzyland ist bunt, mit viel Liebe zum Detail und wunderhübsch gestaltet, ▼ Bei Nacht wird der Hintergrund dunkel, bei Tag hell.

MUSIK

▲Bei jedem Szenenwechsel veründert sich die Musik, die immer toll paßt und Laune macht. ▼ Abgesehen von der Qualität, sind die Sounds nichts Besonderes.

PIELARLAUF

AEs mucht irren Spaß, die Rütsel zu lösen und weiterzukommen

Es gial so viele Figuren, Tiere und verschiedene indschaften, daß man wochenlang beschäftigt Ist

ANFORDERUNG

▲Ihr müßt 250 Sterne sammeln, die nicht alle gleich sichtbar-sind, und endlose Rätsel fösen. ▼ Warum nur gibt es in diesem Riesenspiel kein Paßwort?!

**PROSCORE** 

Fantastic Dizzy ist ein tolles Abenteuer, für das Ihr Geschick, aber vor allem Köpfchen braucht. Viele Rätsel, schöne Grafiken und eine große Welt machen allen lange Spaß.



REVUEW

Die Piloten, die im Cockpit des AH-73M Thunderhawk sitzen, sind die Elite, die absolut Besten. Hur sie haben Chance. eine diese Riesensimulation Computernetz der Zukunft zu bestehen. Der ultimative Helikopter bietet Cyberkämpfern die Ideale Umgebung zum Reflextraining.

Jetzt seid Ihr an der Reihe.
Rettet die Menschheit in zehn
über die Welt verteilten
Kampagnen. Ob Ölkrise in
Nahost oder Kanalinvasion in
Mittelamerika - Euch fällt
immer die passende Antwort
ein: Haltet sie auf! Bis in
schneebdeckte Länder und
weite Seeregionen führt Euch
Eure Simulation. Zeigt, daß Ihr
das Zeug zum Helden habt!



Weit draußen im trockenen Tal wird das Ziel sichtbar. Ihr loßt eine der wirkungsvollen Lenkraketen los, und der Jab ist schnell erledigt. Die weißen Punkte auf der Karte zeigen Eure Primärziele der Mission an. Anfangsszenen von Thunderhawk sind keine Überraschung – mittlerweile hat man sich an spektakuläre CD-Landschaften gewöhnt. Die Zugriffszeiten sind kürzer als bei anderen Titeln und schaffen eine dichte Atmosphäre, die zum Thema der Einsätze paßt.

Ihr könnt an Bord Eures Thunderhawk die Kampagnen in beliebiger Reihenfolge anwählen,

dürft sie aber dann nicht unterbrechen. Alle Einsätze einer Kampagne müssen geflogen werden, wenn Ihr erfolgreich sein wollt. Habt Ihr die jeweiligen Ziele erreicht, gibt's eine Medaille und Beförderung zur Belohnung.

Die genauen Aufträge richten sich nach dem Landschaftstyp. Natürlich habt Ihr es über dem Kanal mit Schiffen, im Dschungel mit Panzern usw. zu tun, aber die Gegner haben auch oft Luftunterstützung. Meistens müßt Ihr bestimmte Gebäude oder Einrichtungen

# WO MUBICH HIN?



# **KAMPAGNE 1**

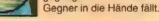
Südamerika: Waffenschmuggel

Die feindlichen Kräfte bringen Terroristen im Gebiet Waffen. Ihr müßt den Nachschub unterbinden und die Waffenfabrik zerstören.



**KAMPGAGNE 2** 

Südamerika: Abgestürzter Stealth Fighter Ein Tarnbomber ist im Dschungel zu Boden gegangen. Ihr müßt verhindern, daß er dem





# KAMPAGNE 3

Panamakanal: Krise im Kanal

Die Handelsschiffe im Kanal sind unter Beschuß von beiden Seiten geraten. Schützt sie, koste es, was es wolle.



#### **KAMPAGNE 4**

Mittelamerika: Stadt befreien

Guerillatruppen haben die Bevölkerung einer Stadt gefangengesetzt. Ihr müßt das Gebiet befreien und die Blockade brechen.



## KAMPAGNE 5

Alaska: Bioforschung

Der Funkkontakt zu den hochempfindlichen Forschungslaboren ist verlorengegangen. Feindkräfte sollen vor Ort sein. Vernichtet Material, das der Gegner erbeutet hat und schützt den Konvoi.



# KAMPAGNE 6

Osteuropa: UN-Konvoi

Eine belgaerte Stadt braucht dringend Medikamente. Ein UN-Konvoi ist damit unterwegs. Ihr müßt ihn schützen und die Gegner ausschalten.



# KAMPAGNE 7

Naher Osten: Eskortflug

Eine UN-Truppe versucht, ein befreundetes Gebiet vom Gegner zurückzuerobern. Helft bei der Befreiung und haltet die gegnerischen Truppen auf.



#### KAMPAGNE 8

Naher Osten: Ölkrise

Eine große Ölraffinerie ist von Unbekannten angegriffen worden. Ihr müßt die Zerstörung aufhalten und die Anlage schützen.



# KAMPAGNE 9

Südostasien: Chemische Kriegsführung Benachbarte Länder werden von bewaffneten Truppen bedroht. Haltet den Gegner auf und entschärft die chemischen Waffen.



#### KAMPAGNE 10

Südchinesisches Meer: Piraten

In diesem Gebiet treiben Piraten ihr Unwesen. Ihr müßt die Seefahrt schützen und die Piraten versenken.







Hier müßt Ihr den Hubschrauber durch den Canyon geleiten und ständig feindlichem Feuer ausweichen.

wie Radaranlagen sabotieren.

Nach dem aufwendig glanzvollen Intro sitzt Ihr endlich in der Kanzel. Sehr bald merkt Ihr, daß es mehr Action als um Flugsimulation geht. Trotzdem sind die Landschaften detailliert und vergrößern und verkleinern sich realistisch genug, um ein gutes Fluggefühl aufkommen zu lassen.

Die Instrumente an Bord sind einfach.



Primarziel zu Wenn Ihr dann

noch könnt, erledigt die

Auszeichnungen zu

anderen

meln

Ziele

Haltet

direkt

Auftrag

auf

um

Berührungsängste mit der High Tech braucht es keine zu geben. Ein Anzeiger gibt den Zustand Eurer Panzerung an, und die Karte zeigt alle Bodenobjekte des Fluggebiets. Sie erfaßt auch Eure Primärziele, so daß Ihr nur auf das rote Knöpfchen drücken müßt! Ein Radar zeigt Euch mit Farben an, welche Gefahr vom Boden ausgeht. Weiße Punkte stellen Raketen usw. dar, die auf Euch zufliegen.

Die Steuerung ist leicht. Ihr drückt das Kreuz nach oben, um zu beschleunigen - leider kann man nicht besonders hoch fliegen. Um den Höhenmesser braucht Ihr Euch daher so gut wie nie zu kümmern, eigentlich schade. Auch wird der Hubschrauber nie so schnell, wie man es eigentlich bei so einem Spiel erwartet - dadurch verliert der Ablauf viel Luft.

Vom einfachen, fast automatischen Abheben bis zur Rückkehr

gegnerischem Feuer ausweichen. ist alle Arbeit in einer Zone getan, müßt Ihr nur die Begrenzung des Simulationsfeldes überfliegen, und schon landet Ihr wieder in der heimischen Basis zur Auswertung. Meistens geht es schnell, aber Ihr dürft während der Einsätze keine Zeit verschwenden. Ihr habt 16 Raketen, mehr als 60 Lenkraketen und unbegrenztes Kanonenfeuer zur Verfügung. Welche Waffe Ihr für welches ziel benutzt, ist Euch überlassen.

Die Ziele sind gut geraten und wirken sehr echt. Von den Schneefeldern in Alaska bis zu den Flußläufen im Nahen Osten wirkt alles recht realistisch und vermittelt einem das Gefühl, dort zu sein. Flugkünste kann man aber hier nicht erlernen, dafür gibt es eben hektische Action.

Thunderhawk hat einige Power und gute Grafiken. Viel Rauch, Explosionen und sinkende Schiffe sorgen für Realismus, aber leider sind die Kampfzonen ziemlich klein und fast alle gleich groß. Nachdem Ihr fertig seid, fliegt Ihr über den Zaun, um schnell nach Hause zu kommen. Zu Anfang macht Thunderhawk viel Spaß, aber das Interesse läßt bei jeder Sitzung stark nach - es fehlt Abwechslung und Flexibilität. Ihr habt keine Möglichkeit, richtige Strategien zu entwickeln, und dadurch bietet das Spiel wenig Langzeitmotivation.







Die Hekkinstersteuerung ist leicht. Mit A buort ike, B steuerf die Höhe, und C wühlt ein Ziel en. Mit dem Kreez steuert ihr Geschwindigkeit, Rollen und Kippen. Start ruft die Pausenfanktion auf

AKTION

Die Atwes rautien Oberflüchen werten rekway unheimitek realistisch. Anch die Explosionen und Untergüngt sind

# FORDERUNG

▼ Die Einzütze sied viel zu berz und sied sieh durchweg zu übniit.

**PROSCORE** 

Die Action fetzt zu Anfang schnell los aber bald wird der Mangel an Abwechslung deutlich.

Der Bildschirm ist eingeschaltet. Ein Raumschiff kommt in Sicht, fliegt um einen Komplex von Raumdocks, und aus dem Off erklärt eine digitalisierte Stimme die Geschichte. Man wird sofort in den Bann der Science-Fiction-Atmosphäre gezogen und fühlt sich wie im Kino

Der einsame Pilot im Cockpit fror plötzlich. Deutlich hatte die körperlose Stimme angedeutet, wie gefährlich seine Aufgabe sein würde. Doch schließlich hatte er die neueste und feinste Technologie an Bord, die er sich nur wünschen konnte. Er beschleunigte und löste damit den feindlichen Alarm aus. Von nun an sollte er gehetzt werden, bis entweder er oder der Gegner erledigt war.

ieser langer wartete Japan. **Import** führt den Raum-

kampf in neue grafische Dimensionen. Der einsame Kämpfer im All schießt sich durch ein Dutzend Levels voller Polygon und Fraktaleffekte, daß man sich wie im Kino fühlt

Der Beginn des ersten Levels ist dagegen enttäuschend Stumpfsinnig ballert man Welle auf Welle feindlicher Raumschiffe ab. die so klein sind daß man sich fragt, warum dann die Landschaft so toll zoomen und rotieren kann

Silpheed ist reines Shoot-em-Up im All, in dem Ihr Euch gegen unzählig Feindformationen durchsetzen müßt. Der Ablauf ist haargenau derselbe wie in jedem alten Achtbit-Ballerspiel, nur, daß eben die Grafik vom Feinsten ist, vor allem in den späteren Levels. Die sind voller irrer Actionszenen und atemberaubender Ansichten.

Der erste Level bietet leider nur einen ziemlich leeren Hintergrund

Den Teilen des Weltraumstation könnt Ihr teicht ausweichen, aber nehmt sie nicht auf die leichte Schulter. In der Ferne taucht eine Feindflotte in der Lücke auf und will Euch zu Sternenstaub verar

doch dafür entschädigt dann der zweite: Dort fliegt, Ihr durch ein Asteroidenfeld dessen Polygonfelsen

Euch in Wahnsinnstempo um die Ohren rasen Ständig müßt Ihr kippen abdrehen und ausweichen um die Strecke zu überleben: Natürlich mischen noch feindliche Raumschiffe kräftig mit, und so kommt keine Langeweile auf:

Wie bei jedem anständigen Shootem-Up könnt Ihr Extras aufsam meln, die Eure Waffen oder Energie aufstocken, Euch kurzzeitig unverwundbar machen oder eine Smart Bomb darstellen. Ab und zu tauchen auch Icons für Reparatursets auf, die Eure Schiffshülle wieder in Ordnung bringen:

Am Ende jedes Levels trefft Ihr auf einen großen Gegner, dessen Raumschiff Ihr zerbröseln müßt, bevor er Euch vernichtet. Der sogenannte Wächter der Flotte erweist sich aber immer wieder als Schlappschwanz, den Ihr leicht erledigen könnt Gegenüber den



schutes angrein, wo

s einfachei ist dem Feluer Es let o facher die Bönewichtet aus vährend noce dicht später went sie restreat



anderen Feindschiffen keine besonderen hat Waffensysteme:

Der Waffenwahl-Bildschirm zwischen den Levels erlaubt Euch. Eure Angriffskraft zu optimieren Es gibt Zielsuchraketen Bomben Photonentorpedos Antimateriebomben Zwillingskanonen



Die Schiffssteuerung ist recht einfach Ihr fernt schnell, Euch zwis chen den Feindformationen zu bewegen und sie direkt anzugreifen Wenn Ihr auf die Gegner zuhaltet, erwischt Ihr sie leichter, als wenn sie sich erst aufteilen. Ihr müßt ständig in Bewegung bleiben und so viele Raumschiffe wie möglich frontal angehen Dabei könnt hir dem Feuerhagel der Gegner gut auswe-

Außer den Raumschiffen fliegen auch große, rotierende Laser herum Nadelschlanke Kampfstationen mit kaum überschauberen Lücken bieten den Gegnern bis zur letzten Sekunde Deckung Spätere Levels erinnern an Star Wars. Ihr fliegt durch Schäfte eines Kriegsschiffs das sehr an den Todesstern erinnert und müßt pausenlos feindlichem Feuer ausweichen:

Die schöne Hintergrundgrafik macht das Spiel sehr ansprechend, und die Sprachausgabe, die an vielen Stellen zu hören ist, gibt eine gute Science-Fiction-Atmosphäre. Leider wird das Spiel nur waschechten Ballerfans gefallen schade um die schöne Kulisse!





ruk einer NASA Aufrichm



Hier ist ein dickes Ger ab die Glück bringen



Wenn im zweiten Level die großen Asieroiden auflauchen und die hektrische Nachricht "Rechts abdrehen!" zu hören im, müßt ihr schnelle Reflexe zeigen. Nebenbei greift auch zur Gegnei nach en Folgt den Radiomeldungen, damit alles glattgeht.



Die Raumstation weckt Erinnerungen an die Wildfahrt im Todesstern. Die Schächte sind eine, und Ihr braucht sehr viel Geschick, um hier zu überleben!



STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN Continues KONTAKT Segg 0 040 2270961



Des Kraue stauerr den SA-77-Siplheed über den Sereen. A und Cultifoleren den unbegrenzten Welfennichschaft, und mit B benutzt ihr Sander waffen, die der aufgelesen habt und die nur begrenzt beiten.

# GRAFIK

Riesige Pulygosjrutikon ergeben te richtiges Rundeportobals his Science Schoole, dell die Feindsprites von de sconhistorgrund de klein blothen, australie

# FLARLAUF

Ab dem dritten Level fühlt ihr Duch wie in

**pieltechnisch** ist nichts hieran besser als bei oren Spielen

FORDERU

▲ Je weiter ihr kommi, itesta schwieriger wird es and deste mole Speis mocht es. ▲ Der Fortschrift gehr nicht so schnen, und ille werdet in einer Sitzung kaven mehr als elsen kavel weiterkommen.



Detaillierte, vielfältig eingesetzte Polygone geben ein tolles Raumgefühl. aber der reine Spielablauf ist kalter Kaffee.



Aufgaben ließen uns manche anderen Tests beinahe vergessen..

Dizzy beginnt sein Abenteuer im Baumdorf seines Stammes. Von dort aus muß er sich langsam in Richtung Zaks Schloß vorantasten, Hinweise sammeln und die vielen Objekte, die er unterwegs findet, richtig anwenden. Selbt

absolute Grübelfans werden hier

mehr als genug zu tun bekommen!

Der freundliche Dizzy läßt sich sehr steuern. Das Inventar, in dem er bis drei

Gegenständen gleichzeitig behalten kann, ist schnell aufgerufen. Dizzy muß sich genau überlege, welchen Gegenstand er wo ablegt - und ihn später wiederfinden! In jedem riesigen Levels

muß er außerdem Sterne sammeln. Insgesamt 250 muß er finden, um am Ende Zak gegenübertreten zu können. Es gibt reichlich Power Ups in Form von Obst. Das braucht unser Held auch öfter, denn an manchen Stellen verliert er sehr schnell Unmengen seiner Lebenskraft.

Dizzy springt schön animiert in der Gegend herum, und man sieht, daß es ihm Ernst mit seiner Aufgabe ist. Fällt er aus großer Höhe, bleibt er einen Moment lang liegen, rappelt sich dann aber wieder auf und macht weiter. Das Ei ist eines der mutigsten und lustigsten Sprites der

Spielegeschichte.

Dizzy schaut ganz traurig aus der Wäsche. Nun hat er Zaks Schloß erreicht und weiß nicht, wie es

Jeder der Level ist absolut riesig und voller hübscher Details. Es gibt unwahrscheinlich viele, super animierte Sprites, und die Landschaften



Tiere wieder normal werden zu

lassen. Einfach wird die Reise

bestimmt nicht...



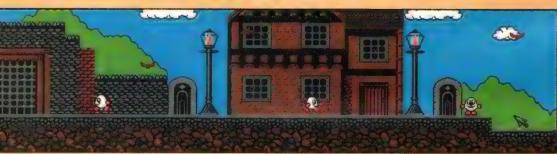
Himmel ändert je nach Tageszeit seine Färbung, und nachts wird es eben dunkel.

Ihr werdet Euch problemlos in den Leveln zurechtfinden, aber das Schwierige ist, die Gegenstände in der richtigen Reihenfolge uns am rechten Fleck einzusetzen. Diese Knobelei macht sofort und unwiderruflich süchtig, und man hört nicht auf, bevor man dieses Rätsel gelöst hat... und das nächste...

Fantastic Dizzy ist ein Modul für die ganze Familie, und ein geniales dazu. Der Spielablauf ist originell, die Figuren niedlich und harmlos und die gesamte Präsentation umwerfend gelungen. Sprites, Musik und Sounds ergeben zusammen eines der besten Spiele, die es jemals für das Master System gegeben hat. Wer dieses Spiel versäumt, ist selbst schuld!



Das wird der wildeste Ritt Eures Lebens. Dizzy läßt sich vom Faß flußabwärts tragen und sammelt unterwegs fleißig Sterne. Merkwürdigerweise könnt Ihr auch gegen den Strom schwimmen, aber dies ist eben eine Fantasywelt!







Bewegt Dizzy ganz normal mit dem Steuerkreuz, Im Inventar bewegt ihr den Cursor mit Hoch und Runter, mit 8 markiert ihr Gegenstände. Mit A hebt ihr Dinge auf, bewegt den Lift hoch oder runter und betretet ein Zimmer.

ACTION

STRATEGIE

▲ Die beste Grafik, die ich je auf dem Master System gesehen habe! ▲ Massenhaft tolle Sprites vor genialem Hintergrund der trickreichen Level.

90%

🛦 Schöne Melodien 🗯 den Levels sorgen für Spaff und

▲ Manchmal wiederholen sich die Stücke etwas

# SPIELABLAUF

A Das Inventor und damit die Objektauswahl sind sind-leicht zu ereichen.

\* Manchmal verliert Dizzy zu schnell Energie — etwa, wenn er Abhänge hinenterrrolt und auf eine Spinne trifft.

# FORDERUNG

▲ Mehrials 60 Rätset sind zu lösen und Hunderte von Sternen zu finden:

▲ Geniale, knifflige Rötsel, die man leicht in der falschen Reihenfalge löst.

PROSCORE

Eine geniale Umsetzung von Dizzy, die großen Erfolg verdient. Ein Hit für die ganze Familie!



Am Ende von Chuck Rock ließen wir den Helden in die Arme seiner Frau Ophelia sinken, nachdem er sie vom furchtbaren Gary Gritter befreit hatte. In den vergangenen 18 Monaten hat Chuck eine Blitzkarriere zum Autounternehmer gemacht. Sein Konzern Rock-Et blüht, und sein kleiner Sohn, mittlerweile geboren, kräht munter. Alles scheint zum Besten.

Doch ohne Krach kein Spiel, und so wird Chuck von zwei Schlägertypen seines Konkurrenten verladen und in einem Kartoffelsack entführt. Ophella erhält ein Drohpergament mit der Auforderung, die Fabrik herzugeben, wenn Chuck überleben soll.

Das geht so nicht, denkt sich Baby, der das alles mitbekommen hat. Er schluckt schnell eine Portion Spinat, schnappt seine Keule und springt aus dem Laufstall. Mit den Worten "I'll be back!" verläßt er seine vor Angst schlotternde Mutter und macht sich auf den Weg zu Chuck.



Einer der ulkigen Abschnitte mitten im Spiel, die einfacher aussehen, als sie sind.

monatelanger Schufterei ist die Mega Drive-Umsetzung von Chuck Rock 2 vollbracht. Es ist Core Designs erster Titel, den das Softwarehaus selbst veröffentlicht. Vorher hatten die Engländer jahrelang Sega-Spiele für Virgin, Sega Japan, Sony und JVC programmiert. Wir waren sehr gespannt, ob das Modul Cores gutem Namen Ehre machen würde.

Jeder der sechs Level von Chuck Rock 2 strotzt vor genial eingestztere Farbe und Parallaxscrolling. Hunderte von Sprites tummeln sich problemlos im Bild, und die Riesendinos sehen viel besser aus als im Original. Sie sind auch schöner animiert. Die Landschaften sind zum Anbeißen knackig und abwechslungsreich

genug für mehrere Sitzungen.

Wie beim ersten Teil wandern Riesenechsen durch die Welt, und in einem Level lauft Ihr über einen Dinorücken. Deprimierend dagegen das vorzeitige Ende von Baby, wenn eine der großen Pfoten ihn zertrampelt. Ähnliche Gefahren lauern an verschiedenen Stellen im Spiel.

Abgesehen von Daddys Rettung, muß Chuck Jr. den Ausgang aus jedem Abschnitt finden und so viele Extras wie möglich einsacken. Felsen und freundliche Reptilien helfen Euch, an höher gelegene Plattformen zu kommen, die sonst unerreichbar wären. Das alles ähnelt dem ersten Teil stark, und es ist schade, daß Core sich nichts Neues zm Ablauf hat einfallen lassen.

Zusätzlich gibt es nur Bonusrunden, die Euch mit

Ziellos fliegt Junior durch die Luft und landet mit gewaltigem Plumps auf dem verschreckten Dino.

Extraleben und anderen Power-Ups beglücken, wenn Ihr sie besteht. Sie sind recht einfach, aber das Rennen gegen die Zeit macht Spaß und und ist eine gelungene Abwechslung im Spielverlauf.

Es gibt ein dickes Minus, das viele Chuck-Fans überraschen wird: Im Gegensatz zu Chuck 1, das manchen Spielern noch immer Probleme bere-





Baby Chuck ist verrückt auf Süßigkeiten und würde fast alles tun, um an sie heranzukom men - selbst, wenn sein Leben in Gefahr ist



Bist du häßlich! Junior sieht zu, daß diese Monsterrasse schnell ausstirbt



itet, ist Teil 2 viel zu einfach. Die zwei niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrade reichen einfach nicht aus, um auch geübten Spielern länger etwas zu bieten. Die Aufgaben sind zu einfach, und es wird irgendwann langweilig, nur durch die Landschaft zu laufen, auch, wenn sie sehr hübsch ist. Es kann durchaus passieren, daß Ihr den vierten oder fünften Level im



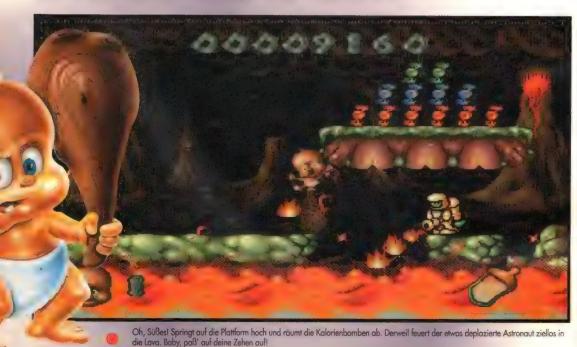
Das Geheimnis seines Erfolges; Dinofüßen ausweichen! Vor ihnen verstecken kann Junior sich nicht, also muß er sich zwischen ihren Beinen verkriechen - Parodius läßt grüßen.



Ob thr es glaubt oder nicht: Dies ist der Endgegner aller Endgegner auf Chuckies Reise. Paps findet das recht lustig und lacht sich kapult, während sein Sohn tapter gegen den gemeinen, grünen Bully kämpft.

ersten Durchgang erreicht!

Wenn Ihr den ersten Chuck Rock verpaßt habt, könnt Ihr Euch diesen ruhig ansehen. Beide Spiele machen Jung und Alt viel Spaß, aber der aufgepeppte Nachfolger wird den meisten zu einfach sein.







Mit dem Kreuz stevert ihr Chucks Sohnemann durchs Bild. Kreuz und Czusammen lassen ihn springen, mit B haut er zu und mit A greift er mech oben. An die Steuerung kann man sich schnell-gewöhnen, und die Keule haut für sechs zu.

AKTION

# GRAFIK

Tonnenweise Parallaxscrolling verschönert Landschaften

▲ Jedes Sprite ist liebevoll gezeichnet und genial animiert

▲ Massenhaft witzige Soundeffekte sorgen für ein Dauerlächeln beim Spieler; ▼ Die Intromelodie ist durchschnittlich und kein Vergleich zur Chuck-Rock-Band.

# PIELARLAUF

A Reptilien helfen Euch über Lavaschlünde und auf höhere Plattformen

auf höhere Plattformen. ABaby Chuck ist komisch und sehr gut animiert.

# ANFORDERUNG

🔺 Knifflig ist es, den Weg zu höheren Etagen zu

▼ Die Levels sind überwiegend zu einfach und schnell durchgespielt.

# **PROSCORE**

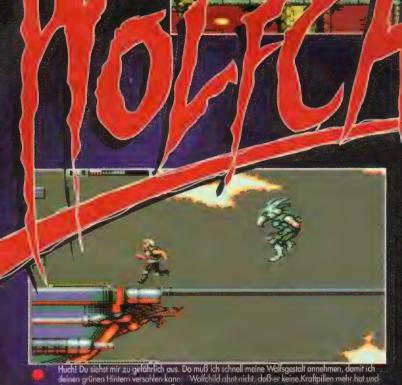
Ein überdurchschnittliches Hüpfspiel mit farbenfroher, schöner Grafik und viel Humor. Leider ist es viel zu einfach.

Dr. Kal Marrow arbeitete an einem Genprojekt, das die Zukunft der Menschheit verändern sollte. Sein Produkt sollte die ultimative Kampfmaschine werden, doch leider gelang es Marrow nicht; seine Ergebnisse vor den falschen Händen zu bewahren.

Marrows Sohn Saul kehrte eines Tages nach Hause zurück und fand das Labor verwaist. Seine Mutter war ermordet worden. Saul schwor Rache und setzte sie gleich in die Tat um.

Die Orgnisation Chimera war für das Gemetzel verant-wortlich und hatte seinen Vater ent-führt. In den verbliebenen Unterlagen des Labors fand Saul die Akte

Wolfchild. Er las sie und trat in die Verwandlungsmaschine seines Vaters. Nun war er ein Wolfskind mit zwei Gestalten.





Monster so entgegentreten muß

Hier langt in unerschrockene Wanderer seine Reise wieder an, nachdem er mit dem Grünling fertig ist Power Upssind extrem wichtig, ober achtet auf Har Monster, die überall sind i Selbst die Pilze für Euch nichts Gutest

ach herber Kritik an der C D F a s s u n g erwarteten wir auch von der Achtbit-Version wenig Neues. Wolfchild klang wie ein durchschnittliches Plattformspiel und als solches

erwies es sich auch

Die flache Intromusik bemuht sich vergeblich um Atmosphäre; wirkt aber weder aufregend noch geheimnisvoll Sie ist nicht langweilig, aber ziemlich uninspiriert Während des Spiels selbst gibt es

kaum etwas zu horen, wenn man von den mageren Soundeffekten absieht.

Mit der Veröffentlichung toller Titel wie James Pond II oder Star Wars schien das Geschicklichkeitsgenre auf dem Master System wieder aufzuleben aber dieses Programm ist ein

aber dieses Programm ist ein Schritt in die falsche Richtung. Im Prinzip schlagt Ihr-Euch durch die Level, nehmt Power Ups mit und bekämpft die Hauptgegner

Geheimräume und reichlich Extras gehören in solchen Spielen zum Inventar, und auch hier gibt es reichlich Punkte und Energieherzchen Die Extras bei Wolfchild sind aber größtenteils versteckt, und Ihr müßt die ganzen Levels nach ihnen absuchen vor allem rund um die scheinbaren Eingänge zu weiteren Höhlen Die Levels sind sehr lang und lagern zahlreiche Power Ups

Um Euch mit einem Knopfdruck vom sterblichen Jungen zum reißenden Wolfsmenschen zu verwandeln; braucht Ihr genügend. Herzen: Oben links im Bild zeigt ein Energiernesser an; ob Ihr schon den nötigen zweiten Grad erreicht habt. Nach Eurer Verwandlung stehen Euch je nach Gesundheitszustand verschiedene Waffen zur Vefügung. Eure Gesundheit wird unten links im Bild angezeigt. Leider könnt Ihr Eure Waffe nicht selbst auswählen.

Level I spielt auf einem futuristis chen Kriegsschiff von Chimera Es gibt tonnenweise Gegner und manche großen Feinde, die beeindruckend wirken, aber leicht zu besiegen sind Als nächstes müßt Ihr Euren Weg durch den Dschungel freiräumen und den Ausgang finden: Bevor Ihr in den alten Tempel gelangt, müßt Ihr einen teleportierenden Gegner besiegen. Später kommt Ihr in das Hauptgaurtier von Chimera und zum Schluß Zentrum Kampfstation

Die Levels sehen recht gut aus, vor allem der Tempel mit seinen düsteren Gängen und der Gruselatmosphäre Alle möglichen Monster tauchen auf, kräftig unterstützt von Chimera-Killern und ihren hitzesuchenden Lasergewehren Gelegentlich brechen Sprites auseinander, aber das fällt kaum auf und stört insgesamt die gute Grafik nicht





Endgegner zu schaffen. zweimal tre-

ffen und Euch ducken wenn auftaucht Er wird auf Euch schießen, aber Ihr könnt dem Feuer ausweichen Wiederholt das Ganze vier bis fünfmal, und der Motz ist weg vom Fenster





Das abschließende Urteil lautet "durchschnittlich" Wolfchild bietet kaum Originelles und hält man: gels einstellbarem Schwierigkeitsgrad nicht lange vor Wenn Ihr wirklich Hüpfaction sucht, seid Ihr mit James Pond II oder Star Wars besser bedient





SPIELER.

STUFEN ..... SCHWIERIGKEITSGRADE ... BESONDERHEITEN ......paßwort KONTAKT. 0 040 2270961



- Jodér der Level (ni gut ausgelegt, vor e Tempolabschnifte sehen fein aus, Leider wiederhölt sich die Grafik, da bi

50%

- Zu Beginn hört som eine Botte, häbst

# ANFORDERUNG

A. Die Levels sind lang und voller Gegner, de Ausgang nicht leicht zu finden. • Ohne wühlbaren Schwierigkeitsgrad wird des Spiel zu einfach.

# **PROSCORE**

Die Grafik ist annehmbar und ähnelt der auf dem Mega-CD, aber der Spielablauf ist simpel und das Modul bald beendet.



Tränken kommt man vielleicht heil durch Gauntlet - einen Spießrutenlauf durch ein völlig monsterverseuchtes Labvrinth. Die bösen Untoten vermehren sich prächtig und lassen nicht von Euch ab. Vernichtet sie und ihre Generatoren so schnell wie möglich, rafft alle Schätze zusammen und sucht das

braucht echte Joystickheiden. um die vier sicher durch das Labyrinth zu bringen.

Merlin, der Zauberer, Thyra, die Walküre, Questor, der Elf und Thor, der Barbar geben Jahre nach dem erfolgreichen Computerspiel ihr Debüt auf dem Mega Drive. Ihr Weg ist voller Gefahren , und es

Computerumsetzungen von Ataris Kultautomaten Gauntlet gegeben, aber bislang noch keine für Konsolen. Endlich ist die Version für Segas 16-Bitter fertig, und wir waren alle gespannt. Fans der '64er- und Amiga-Versionen dürfen sich auf nostalgische Spielrunden freuen.

Falls Euch die furiose Verliesjagd bisher entgangen ist: Bei Gauntlet müßt Ihr möglichst schnell große Säle von Monsterhorden befreien und dabei so viele Schätze wie noglien einsammein. Die verbessern Eure Kampfund Überlebensfähigkeiten. Schlüssel

und Zauber helfen Euch, durch Türen zu kommen und mit den Monstermassen fertig zu werden.

Ursprünglich konnten vier Spieler gleichzeitig spielen, aber gegeneinander. Im Modul gibt es vier Spiele in Einem und dazu die Möglichkeit des Eroberungsmodus, wo man gegeneinander oder als Team spielt.

Bis das Spiel hierzulande auf den Markt kommt, dürfte Segas Vier-Spieler-Adapter endlich zu haben sein, und Ihr könnt Euch zu viert versammeln, um die Monster zu verminmen, im kampimodus helet ini in einem einzigen Raum gegen bis zu drei Freunden an und müßt sie

Sieht nach schwerer Action aus, ist aber eher ruhig. Geisterhorden an - wenn Ihr Euch zutraut, ein Bettla und sucht den Ausgang, immer dem Ende des Spiels gerade eine arge Tracht Prügel von den Monstern be

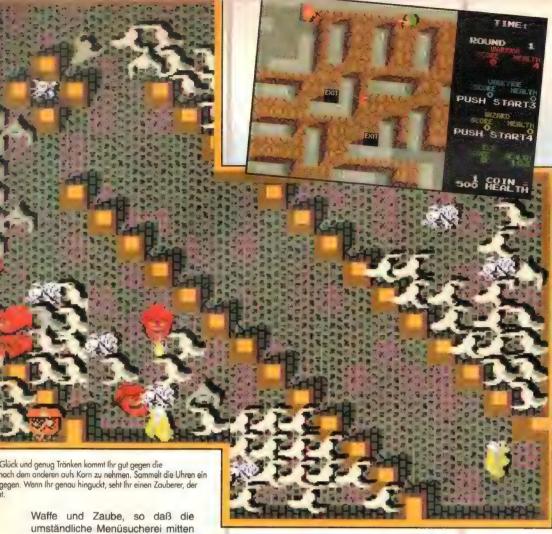
erledigen, ehe sie Euch umbringen. Die Entscheidung geht über drei Runden und wird durch Ausgänge und andere Fallen spannend.

Die Steuerung Eurer Figur ist extrem einfach und gut zu beherrschen. Das muß auch so sein, denn um durch das verschachtelte, aus der Vogelperspektive gesehene, Labyrinth zu kommen, must genau steuern können. Das Arsenal besteht nur aus der Wahl zwischen

Dur hsu t und erledigt soviel Gegner vie möglich: Dinn findet ihr die Schalequellen und wißt beim nächsten Mäl geneu, wocht siche milit: Am bestun ihr zeichnst karter vor allem vom der späteren



Hier ein Bild aus dem Kampfmodus, wo Ihr direkt mit drei anderen Spielern konkurriert. Meidet die Ausgänge - wenn Ihr durch einen fallt, werde lhr automatisch disqualifiziert - und zieht den anderen ihre Energie ab!



im Kampf entfällt.

Musik. Sounds Sprachausgabe sind sehr gut. Die Stimme hilft Euch an klare manchen Stellen und erklärt Euch. wie Ihr Fehler vermeidet. Die Musik schafft eine düstere Abenteueratmosphäre und paßt ausgezeich

Von allen net. Aspekten wirken





Ausgang nicht, Hilfe! Nun muß er wohl in den anderen Ecken nochsehen.

die Soundeffekte am ehesten veraltet, aber sie stören kaum und lenken nicht vom Spielgeschehen ab.

Vom bekannten Schriftzug bis zu den Endleveln gleicht Gauntlet IV dem Automaten aufs Haar. Die Optik stimmte genau, auch wenn sie entsprechend in die Jahre

gekommen ist, und die Monster bewegen sich genauso aggressiv und furchteinflößend durch die Räume wie einst im Automaten.

Gauntlet IV sieht nicht nur aut aus, es bietet auch endlosen Spielspaß - wenn man zu mehreren ist. Die mehr als 90 Level sind riesengroß und voller Geister, Schätze und Sackgassen. Manche Wandabschnitte können zerwerden, und mit Teleportern kommt Ihr wieder in andere Gegenden.

Gauntlet IV ist ein etwas anderes Fantasyspiel, das auch heute noch seine Daseinsberechtigung hat. Allerdings muß man mindestens zu zweit spielen, damit die hektische Jagd auch richtig Spaß macht. Alleine lebt man nicht lange genug!





Mit dem Steurkreuz bewegt the Eure Figur in acht Richtungen. Mit den Unöpfen benutzt Ihr Waffen (B) und Zaubertränke (C). Die Steuerung ist gut, und es ist leicht, seinen Helden sicher durch das Labyrinth zu leiten, ohne sich zu verhaken.

▲ Massenhaft Sprites tummeln sich in den großen, bunten Landschaften. ▼ Es gibt nichts Neues oder grafisch besonders Beeindruckendes.

80%

▲ Tolle Sprachausgabe und stimmungsvolle Hintergrundmusik halten die Motivation hoch ▼ Die Effekte-sind simpel und helfen der Handlung kaum:

# PIELARLAUF

▲ Hoher Suchtfaktor, wenn man zu mehreren spielt und massenhaft Extras auf jedem Level. ▼ Alleine und für Manche wiederholt sich der Ablauf žu sehr.

# **ANFORDERUNG**

▲ Mehr als 90 Level bieten viel Arbeit fürs Geld.

▲ Die "Conquest Game"-Option verlängert den Spielspaß erheblich

# **PROSCORE**

Ein altes Spiel, das aber lange vorhält. Die Vier-Spieler-Option gab's schon beim Urmodell, dem Gauntlet-Automaten.

Die Addams Family lebt in einem riesigen, gruseligen Haus auf einem Hügel. Sie sind freundlich, bleiben aber am liebsten unter sich. Irgendwie passen sie nicht so recht zur übrigen Bevölkerung. Nicht nur, daß sie alle totenbleich aussehen - sie hatten sich Spinnen als Haustiere und ziichten Dornen. Das haben die örtlichen Spießbürger nicht gerne...

4

**Abigail** Craven, ZHIM Beispiel, will die Addams um jeden Preis aus ihrem Haus vertreiben. Sie hat Onkel Fester Addams verhext und sich im Haus verschanzt. Die Familienmitulieder hat sie in diversen Räumen versteckt, aber in ihrer Habgier hat sie Gomez, den Hausherrn, ganz vergessen. Der eilt seiner Familie ZU Hilfe und durchkreuzt **Abigails** gemeinen Plan!



uf dem Mega Drive ist dies das Debüt der schrillen Familie, während sie schon seit einem Jahr ihr Unwesen auf dem Super NES treiben. Nicht ganz von Super-Mario-World-Qualität, erhielt das Modul doch überall lobende Kritiken und verkaufte sich fabelhaft. Da die Mega Drive-Version ihrem Vetter aufs Haar ähnelt, hat sie schon einiges für sich!

Ihr spielt Gomez, der vor seinem Haus steht. Ihr könnt gleich hineingehen oder erst die Umgebung erforschen. In jedem der plattformreichen Levels sind etliche Geister zu vernichten, aber vor allem müßt Ihr die restlichen Mitglieder der Addams Family befreien. Sie werden in verschiedenen, entlegenen Räumen der großen Villa gefan-





gengehalten und von Cravens üblen Monstern bewacht. Gomez muß die geheimen Räume erst finden, in denen Abigail sie versteckt hält.

Zuerst sieht es so aus, als hätte das Spiel nur sechs Level, sprich Räume. Aber die Spielewelt ist riesig groß. Jeder Raum führt zu weiteren Abschnitten, und man kann sich ganz schnell verirren!
Bonuszimmer können beliebig oft besucht werden. Es gibt sie überall im Haus. Dort könnt Ihr Geld und Extras sammeln – obwohl man sich fragt, was Ihr mit dem Geld anstellen sollt! Schweter, Flugkappen, Turnschuhe und Plasmabälle liegen auch herum und verleihen Gomez jeweils für begrenzte Zeit weitere Fähigkeiten.

Außer der üblichen Plattformhektik haben die Spieleväter auch Rätsel eingebaut. Oft findet Ihr



Das Gewächshaus fängt harmlos an, wird aber noch hammerhart - wie die anderen Abschnitte.

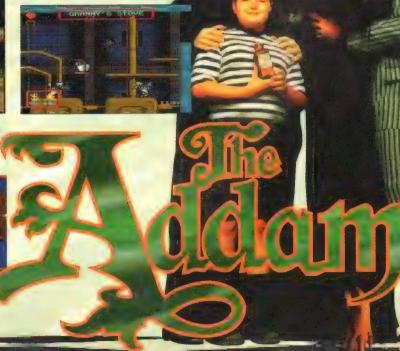
Verliert Ihr mehr als drei Leben, fangt Ihr im Treppenhaus von vorne an. Dann dürft Ihr alles nochmol
durchlaufen!



Die Addams Family hat zwar viel für Tote übrig, aber die Geister sind trotzdern gefährlich für ihre Gesundheit!



Wenn Ihr irgendwo ein "A" seht, springt hinein. Dann erhaltet Ihr einen Hinweis, wie es weitergeht.





Wenn Ihr den Geheimschalter in der Küche gefunden habt, könnt Ihr Omas Ofen betreten. Dort aibt es zahlreiche Feuerlevel, die alle ziemlich schwer sind. Am Ende wartet aber Oma auf ihre Befreiung, also macht Euch auf die Socken!

Euch in einer Sackgasse wieder und merkt, daß Ihr am Levelanfang einen Schalter hättet umlegen sollen. Das ist zwar ärgerlich, aber

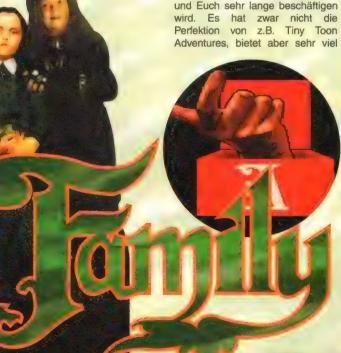
es gibt genug Hinweise, auf die ihr rechtzeitig achten solltet. Überall sind Kästen mit der Aufschrift "A" verteilt. Wenn Ihr sie anspringt,

erhaltet Ihr Hinweise, die Euch bei den Aufgaben und der Familienrettung weiterhelfen.

Die Grafik ist zwar unglaublich abwechslungsreich, aber dennoch schleicht sich eine gewisse Monotonie ins Spiel. Leicht findet man sich in den unerforschten Tiefen des Hauses wieder und hat keine Ahnung, wo es eigentlich lang- und weitergeht. Da die Levels sehr lang und verschachtelt sind. kann das schon zu akutem Frust führen.

Die Grafiken sind einfach, aber lustig, und es gibt unglaublich viete Sprites verschiedene und Hintergründe. Alleine die Wechsel innerhalb der Küche oder dem Spielzimmer machen viel Spaß.

Die Addams Family ist ein tolles Hüpfspiel, das sofort süchtig macht und Euch sehr lange beschäftigen



fürs Geld. Wenn Ihr knifflige Plattformspiele mögt, solltet Ihr Euch dieses zulegen. Ihr werdet es nicht bereuen!

# **SPUKHAUS**

## SCHWERT

Mit diesem Pow er-Up kann Gom ez sich gegen Plagegeister

schützen. Ohne das Schwert kann er nur auf sie springen.

# TURNSCHUHE

Nicht ganz Gomez Stil, aber hilfreich für hohe Sprünge zu weit

verstreuten Extras in jedem Level gibt es ein Paar

# PLASMAKUGEL

Rollt die Kugel zu den Gegnern hin um sie unschädlich zu machen

Sehr nützlich hält aber nicht lange vor

# **FLUGKAPPE**

Die findet Ihr außerhalb des Hauses: Wenn Gomez sie aufsetzt kann er für

kurze Zeit fliegen. So kommt er an die Schornsteine und in Pugsleys Versteck



FORMAT .....BMbit SPIELER..... BESONDERHEITEN ......Paßwort KONTAKT......Acdaim 089 455034-0

Mit B springt Ihr, mit A benutzt ihr das Schwert oder undere Waffen. Das Steuerkreuz führt Gomez über den Bildschirm:

STRATEGIE

# CHAPIK

▲ Fine erstaunliche Vielfalt in den Level, jede Szene hat eigene Grafiken. ▼ Die Sprites bewegen sich alle ähnlich, und Gomez ist nicht gut animiert.

A Nehmt Power-Ups hoch, und Ihr hört die wunderhar schröne Orland Addoms Familie A Jeder Level hat seine cigene Melocie, nach einer Weile nerven sie.

# SPIELARLAUF

A Massenhaft Abschnitte und Extras, Millionen von Gebeimräumen und reichlich Power-Upsl ▼ Ab end ze ist dus Spiel etwas langweilig, do de Levels sehr lang sind:

ANFORDERUNG 879

A Selbst, wone the game will, we sich die Familiaufhält, ist es schwlerig, bis zum Ende zu kommen

A Macht völlig süchtig, obwohl es schwer ist zum Glück gibt's viele Continues und Rücksetzpunkte.

# **PROSCORE**

Nicht das allerbeste und originellste Jump&Run, aber dank der tollen Grafik und dem Riesenumfang macht es sofort und lange Spaß.

# RAEVAIEVA

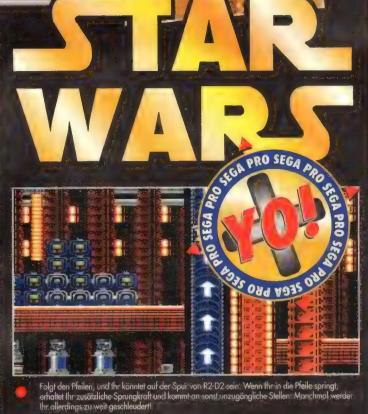
Als Luke Skywalker sich auf die Suche nach Obi Wan Kenobi machte ahnte er nicht, worauf er sich einließ. Kenobi ist zwar der beste Kampftrainer weit und breit. aber Luke muß auch weniger positives ersfahren, wenn er sein großes Abenteuer bestehen und ein Stück Macht abhaben will.

Der Kampf gegen die mordenden Sturmtruppen ist nur ein Teil von Lukes Aufgaben. Kenobi beauftragt Luke. Prinzessin Leia aus den Klauen von Darth Vader zu befreien, der sie auf seinem Todesstern gefangenhält. Wenn Ihr sie nicht rettet, ist es bald um ihr Leben geschehen. Es kostet viel Überwindung, den Todesstern zu betreten, aber Luke ist schließlich genau der Held. den Leia braucht. Zum Glück stehen ihm aber auch Han Solo: C3PO und R2-D2 zur Seite - nachdem er sie gefunden hat!



Wenn Euror uren kurz vor dem Sterben ist wechselt schnell zu einer anderen So könnt ihr mit voller Energie weiterspielen

enn dem Game Gear Eines fehlt, sind es vernünftige Actiontitel mit einer Portion Jump&Run Hoffentlich sehen wir bald mehr davon, denn der Umfang der Module hat sich jetzt auf 4 MBit verdoppelt. Star Wars ist jedenfalls ein toller Anfang:



lm Hangar wird es plötzlich viel schwieriger, die Gegner loszuwerden

Spiel enthält viele Adventure-Elemente: Ihr müßt Hinweisen von anderen Personen folgen und Aufgaben lösen, aber dabei bleibt es zum Glück nicht. Ihr beginnt das Abenteuer als Luke Skywalker mitten in der Wüste von Tatooine Um weit-

erzukommen, müßt Obi Wan lhr Kenobi, Han Solo, R2-D2 und Chewbacca finden. Sie sind alle in verschiedenen Abschnitten ver steckt und können, nachdem ihr gefunden habt Teile des

Abenteuers übernehmen.

Das Spiel ist in weiten Strecken ein Jump&Run, aber es wird nicht langweilig, weil sich der Ablauf immer wieder ändert Anfangs könnt Ihr einen Landgleiter steuern und später sogar den Milennium Falcon!

Obwohl das Modul grafisch nicht so genial ist wie Sonic 2 ist die Optik klar überdurchschnittlich. Die Plattformlevel sehen sich zwar etwas ähnlich, aber die Flugszenen sind klasse. Sprites und Gegner haben genau die richtige Größe sorgen für ein tolles Spielgefühl. Nur die Steuerung ist nicht so gut ausgefallen, und ein

Paßwort fehlt sehr! Ärgerlich ist auch das Game Geartypische Rutschen der Heldenfigur auf den Plattformen.

> Trotz allem ist Star Wars erfrischend anders und mit Sicherheit eines der größten Game Gear-Titel dieses Jahres. Es wird Euch nächtelang packen und einfach nicht wieder loslassen!







Mir Knopf I favort der provellige Held, mir Knopf 2 springt er. Haltet für Knopf I gedrückt, nimmt Euro-Figir Anlauf. Mit Start legt ihr eine Pause

AKTION

STRATEGI

A. Viele verskiedove Szenen mit massenkafi Sprites und abweckslungsreichem Hintelgrund A. Die Asteroiden in der Szene mit dem Millounium Flacon sind bezenters realistisch.

90%

A Alle Original Star Wars Tracks sind drin und kingen fast wie im Film! A Realistische Soundoffokte und stimmige Molodien

# PIELARLAUF

A Viole servicedone Artes ven Gemopley in einem Model – enforgewishnitch für des Geme Gens. V Die Steuerung ist an manchen Stellen etwas

# ANFORDERUNG

Dunk der zehn großen bevel werdet für des Model nicht in einer Sitzung derchspielen.

▼ Leidje gibt es kein Paßwert und keine Speicheroption — der miößt jedesmal von vorme

# **PROSCORE**

Ein geniales Action-/Geschicklichkeitsspiel, das eigentlich jedem Handheld-Besitzer gefallen müßte. Sehr spannend und macht süchtig, bis man es durch hat.





III

Teil der Faszination solcher Lizenzen ist natürlich, in die Rolle des Stars zu schlüpfen und es ihm möglichst gieichzutun, wenigstens vor dem Bildschirm. Genug Motivation ist also vorhanden, und wir packten das Medul gespannt

auch auf dem Game Gear

erscheinen.



Das sieht schon besser aus. Ein saannendes Match Dame gegen Herr, oder so sieht es zumindest aus.

seinem ach Erscheinen auf Mega Drive und Master System war die Handheld-Version des netten Flegels nur eine Frage der Zeit. Nur hat Tecmagik bei dieser

pannender Moment vor der Pause. Schon zischen die Biere, und Agassi hechtet zum Schiedsrichter, um sich als erster von dieser desolaten Umsetzung verabschieden zu können. Wer wirde es ihm übelnehmen? 'nr mil

bevor the Euch an Agassi ersucht. len Schläge und Bewegungen bess und hibt of dann elchter

letzten Umsetzung leider fast alle Erwartungen enttäuscht.

Ihr könnt den Bodenbelag. Doppel oder Einzel und Match oder Turnier wählen oder einem Spiel zusehen, um daraus zu lernen. Letzteres klingt gut, bringt aber leider gar nichts, und man hätte es weglassen können. Ein

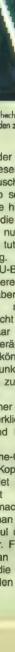
Paßwortsystem oder Ähnliches wäre hilfreicher gewesen.

Schiedsrichter, Zuschauer, Platz und Spieler sind so schön detailliert, daß man gerne hinsieht. Das ist gut, denn an die Steuerung gewöhnt man sich nur mühselig, und soundtechnisch tut sich erbarmungswürdig wenig. Man fragt sich, an welche U-Bahn-Station sich die Programmierer mit ihrem Mikrofon gestellt haben! Auch die wenigen Sounds retten die Atmosphäre nicht mehr. Wenigstens ein paar realistische Schlag- und Ploppgeräusche hätte man doch einbauen können, oder?

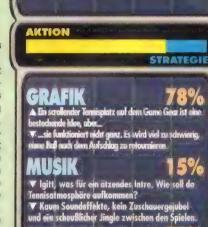
Weitere Negativpunkte sammelt das Modul beim viel zu hohen und nicht wählbaren Schwierigkeitsgrad. Die Gegner unterscheiden sich kaum merklich in ihren Fähigkeiten, während Ihr ohnehin mit dem Pad kämpft.

Manches Game-Gear-Tennis hinterläßt Frust und Kopfschmerzen - dieses Modul bildet leider keine Selbst Ausnahme. mit dem Vergrößerungsglas macht es wenig Spaß - da greift man lieber zum Master System-Modul und benutzt den Gear Converter. Für ein paar Schläge kann man Tennisfans damit locken, aber die Schwächen des Spiels trüben den Spaß sehr bald.









# PIELABLAUF

▲ Vorhand, Rückhand, Schmettern und Lobs bieten genug Schlagabwechslung. ▼ Die Steuerung und das ganze Spiel sind viel zu schwierig, um Spaß zu machen.

# NFORDERUNG

▲ Es gibt genug Beläge, Spieler und ein langes Turnier, um Euch ausführlich zu beschäftigen. ▼ Ein Paßwort fehlt, und man kann den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen.

# **PROSCORE**

Ein Tennisspiel ohne Paßwort kann nichts Gutes bedeuten. Agassi Tennisist sehr enttäuschend und wohl die schlechteste Umsetzung.



Nachdem Ihr gezwungen wart-Eure Jugend mit unbelehrbaren Sterblichen zu verbringen, die vor Eurer Intelligenz und Eurem Können nur Ehrfurcht haben konnten, habt Ihr Euren vechtmäßigen Platz auf dem Olymp beansprucht. Allerdings hat Zeus zuviele Gottsöhne gezeugt, und nun müssen seine 32 Sprößlinge um den begehrten Platz an seiner Seite kämpfen

Die Belohnung ist eines Gottes würdig, und Ihr habt Euer Leben mit der Vorbereitung auf diese Aufgabe verbracht, aber einfach wird sie trotzdem nicht. Nur einer Eurer unsterblichen Stiefbrüder wird in den Olymp vorgelassen und darf schließlich gegen Zeus selbst antreten. Doch vorher muß die Kleinigkeit von 1000 Welten besiedelt und erobert werden.

or nunmehr drei Jahren wurde Populous veröf und schlug fentlicht wie eine Bombe unter strategiever hungerten Spielern ein Der isomettrische Blickwinkel die auslösbaren Katastrophen und vielen einem machten 26 Instantklassiker dem nach zwei Jahren das stark verbesserte two Tribes folgte. Jetzt st es endlich auch für das Mega Drive umgesetzi.

Ursprünglich hieß das Spiel Populous II, wurde aber durch seinen Untertitel bekannt schließlich siedeln in jedem Land zwei Stämme gegeneinander und

# TWO TRIBES POPULOUSII

ringen um den Boden Ihr steuert den blauen Stamm, der Rechner den Roten Euer Ziel ist es, die Bevölkerungszahl des blauen Stammes zu erhönen und den der Roten zu verringern. Da Euer Gegner umgekehrt Dasselbe plant ist es nicht so leicht, wie es klingt!

Das maßgeschneiderte Spiel war eigentlich für zwei Spieler gedacht und erlaubt Euch vor jedem Spiel die Regeln und die Landschaft zu bestimmen. Auf den Computern war dies die Zwei Spieler Option aber aut dem Mega Drive setzte man voraus, daß alleine gespielt wird und die Eroberung im Vordergrund steht Dabei werden die Regeln vom Rechner aufgestellt, und das Ziel ist am Ende Zeus zu besiegen

in den frühen Stufen kann es sein daß ihr nur etwas Erd: und Leute Katastrophen verwenden müßt aber später wird es sehr viel umfangreicher und ihr habt mehr zu entscheiden. Außerdem wachser Eure Kräfte, und bald stehen Euch auch Wasser-Feuer Pflanzen und Luftkatastrophen zur Verfügung Leider kann auch Euer Gegner bald mit ihnen umgehen

Ihr beginnt in einer Welt voller Land und Wasser, Bäume und





# **HAUPTFIGUREN**









Steine Die mußt hi nun einebnen oder anheben damit Eure Leute darauf siedeln können Als Dank für das Land bieten Euch die Menschen entsprechend hirer Zahl Manna an



Siedelt frühzeitig und häufig! Drückt oft auf B bei Euren Siedlungen, e gezwungen

damit Eure Leute gezwungen werden neue Häuser zu bauen



das Euch besondere Krafte verlei ht Mit Hilfe des manna könnt Ihr weitere Wunder vollbringen und buim Gegner Katastrophen aus

Das Spiel besteht hauptsachlich aus dem Aufbauen und Zerstören Habt Ihr nicht genug Leute, fehlt Euch Manna für göttliche Eingriffe



nmen (rechts oben), beschließt Zeus es Zeit wird, eine seiner iolwirkungen her obzurufen (Mitte)

und Euer Gegner hat es leichter Euch zu sabotieren Es ist also oberstes Gebot, Eure Bevölkerung glücklich und gesund zu erhalten Schwierig wird das "nur" wenn Euer Gegner aktiv wird Dann müßt hr blitzschnell Entscheidungen tre ffen und vor allem Prioritäten set

Bei jeder Eroberung gewinnt Ihr Erfahrungspunkte, die Eure Kraft in bestimmter Disziplin erhöhen, die Wirksamkeit der göt tlichen Interventionen hängt haupt sächlich von diesen Errahrung spunkten ab

Wenn Ihr Katastrophen aufruff hört ihr es donnern das Feuer prasseln das Wasser rauschen oder den Sturm wüten Virgin hat dankenswerterweise dazu durchgerungen nur Sounds und keine Musik zu programmieren. So. kann man sich auf die Handlung konzentrieren und nach Wünsch eigene Musik taufen lassen. Bei diesem Spiel fehlt sie wirklich nicht!

Populous II ist genial umgesetzt worden und jedem Strategen warmstens zu empfehlen

# OH, IHR GÖTTER!

Co gitt drei Arter von Landesbewohnern Gläubige, Führer um: Helden He komm Euren Änführer in einen Helden verwandelt, sobeld Euer Menna es zuläßt. Habt ihr einen Helden erschaffen, müßt he sofort die "Go to pspäl megnet"-option enwähler, um einen neuen Amführer zu bestimmen Es gibt folgende Helden



LEUTE 1995. Er i dar Uugste stem as griechischen Helder ber auch stark und in geschichter Soldat, der böse Siedlungen angreift



PFLANZEN – Adomic Adomic III dur II selpen Lauchrang um den Kopf zu erkennen. Er tell den habt som Kadipt, so staß III knehet motiv + kilden gesen nt, die für Euch die Welt durchsmellen LERDE – Hemilies



Weint for Euron Antiches in Heraldes vernamielt, verdoppet for some Starke Hiraldes Karryft of handlahem Geboo LUTT - Odysens Der somellete Held, der in Windessein Angritte Uhrt und eine geg





FEUER Addities
A Din schneller Lauer Sein flammender Kopf läßt Feuer austen und alles in seiner Bahn zerkrümeln – vor allem Hote



WASSER - Holling von Hojd Die geha Huller Die Libit eine der Hattenberger, die ge-tichen Glaubigmitt unt nazuen Grau



zeigr Siedlungen. Im Guten und Bösen an und gibt einen Umriss des nitts. Oben rechts wird Eure Bevölkerungsstärke angezeigt. Die Steuricons



Vulkane haben die erschünerndste Wirkung auf gegnerisches Gebiet. Wehr Schaden 2 mit ihnen könnt Ihr nicht anrichten





KONTAKT .....Sega

0 040 2270961

Mit dem Kreuz strollt für die kondschaft, A ruft eine Mit dem Kreuz strollt ihr die Landschaft, A ruft eine göttliche Wirkung auf, Mit B sunkt ihr Land ab, sorgt für neue Siedlungen eder wiederrugt einen Effekt, mit Storz wechselt ihr zwischen der Landschaft pnd der Icononwahl. Bei der konwahl markiert ihr eine Option mit dem Steuerkreuz und wählt sie mit A.

ACTION

▲ Alle Grafiken sind deutlick genug, am Euch einen Überblick über die Ereignisse zu geben. ▼ Jeder Effekt ist gut dargestellt, und die Katastrophe wird animiert.

# MUSIK

▲ Kein nervende Musik, nur geniale, passende Soundaffekte, wann ihr Katastrophen loskaßt: ▲ Wer Hintergrundmusik braucht, kann seine Stereognlage aufdrehen!

SPIELABLAUF

Alle "göttlichen" Kräfte stehen Euch im Spiel

zur Verfügung. ▼ Die einfachen Abfolgen vom Aufbauen und Zerstören werden etwas einfönig.

### ANFORDERUNG 91%

▲ Wechseinde Zufallsfaktoren sorgen beim selben Levol immer wieder für Abwechslung. ▲ Dus Spal wird immer schwieriger, denn Euer Gegner wird stürker.

# **PROSCORE**

Ein altes Spiel nach Computermaßstäben, aber toll umgesetzt. Alle Originalfeatures sind vorhanden, Grafik und Sounds sind prima.

# REJES IN WIRE



# WIMBLEDON SEGA • DM 130,- • OKTOBER

s gibt doch nichts
Schöneres als einen
heißen Sommertag in
Wimbledon mit sahnigen
Erdbeeren, jeder Menge VIPs
und strömendem Regen vor
dem Finale. Meist kehren die
Zuschauer dann nach Hause
zurück und schauen sich die
Entscheidung vom trockenen
Wohnzimmersessel aus an!
Damit das ganze Jahr über
Tennisfieber ausbrechen kann,
hat Sega jetzt Wimbledon
veröffentlicht.

Super Family Tennis auf dem Super NES war seinerzeit das erste Tennisspiel, bei dem man einen Mehr-Spieler-Adapter benutzen konnte. Auf dem Mega Drive hofft Wimbledon jetzt auf Erfolg bei der ganzen Familie. Außer der Möglichkeit, zu viert auf dem Platz herumzuhetzen, gibt es noch viele weitere Optionen. Zusammen ergeben sie eines der besten Tennisspiele auf dem Markt.

Die Details sind klasse - die Zuschauer toben, die Spieler sind nach schlechten Schlägen entnervt und führen nach guten einen Freudensprung aus. Die Präsentation ist durchweg gut. Es gibt eine prima Auswahl an Intro- und Optionsbildern, die Punkteanzeige von Wimbledon und drei Bodenbeläge, auf denen gespielt werden kann.

Viele verschiedene Schläge sind vorhanden - vom kräftigen Lob über den normalen Lob bis zu harten Volleys kann man sich durchkämpfen. Jeder der 32 Spieler hat bestimmte Stärken und Schwächen, und das Spielgefühl ist sehr realistisch. Ein Superspiel, das ewig Spaß machen wird.



# INTERNATIONAL RUGBY ean nath getter tellmin Jeynor Summing to the second of the s danson im Peurobolishisansi and the same of the same production the Line Up of the Called American Inc. (Called Street Ling and the people in the in aircal back a tion. Tracking out Immunication realised and Tablificate 1994 Startilles - Heavy of their comme Califological and the Committee of the C Page 1 Proper action regardings to the class THE PART OF LABOR NAME OF THE PARTY AND ADDRESS. Menge han und das and distri auch acton Da Spid of o Enausing the time natzi in 6. i Tvi diagon E wind — Fit an appropriate triple altributions and the second second

# WOLFCHILD

VIRGIN • DM 80,- • OKTOBER

ie Uniform eines
Kriegers wird oft von
einem Wolfsemblem
verziert. in diesem Fall spielt
Ihr das Wolfskind, halb
Mensch, halb Wolf, das dank
seiner Verwandlung zum stählernen Krieger geworden ist.

Wie ein Gladiator stampft das Heldensprite durch die Landschaft, deren Plattformen voller mieser Menschenfeinde sind. Die schießen unglaublich langsame Kugeln auf unseren Helden, der bald vor Langeweile einschläft. So uninspiriert dudelt das Ganze vor sich hin. daß man die Gegner kaum auseinanderhalten kann oder mag. Ein paar verstreute Icons erhöhen Eure Feuerkraft, und Herzen verlängern das Leben, doch man fragt sich bald, wozu eigentlich. Zum Glück kann man dank der Paßworte die öden, schon durchgespielten Levels überspringen. Die Landschaften sind hübsch, haben aber mit dem Spiel nichts zu tun, das endlose Kletter-, Lauf- und Springpartien angesichts fader Feinde beinhaltet. Das Ganze ist frustrierend eintönig.



Eigentlich klingt die Wolfchild-Geschichte gar nicht schlecht, aber die nervigen Melodien und der langweilige Ablauf lassen den Titel ganz schnell vergessen.



Wieder findet Ihr auf diesen Seiten Tests, die wir nicht mehr im Hauptteil unterbringen konnten. Besonders interessant sind diesmal die Neuzugänge F1 auf dem Master System und NHL Hockey '94 fürs Mega Drive. Kurz vor Redaktionsschluß plumpsten sie noch auf unsere Tische – zu spät, um ganze Seiten freizuhalten. Dennoch haben wir alle Titel in langen Sitzungen auf Herz und Nieren getestet, damit Ihr kompetente Bewertungen erhaltet:



# BART'S NIGHTMARE

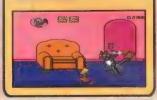
ACCLAIM • DM 100, • OKTOBER

art zum Zweiten und hoffentlich Besseren. Was in England ein Riesenerfolg war, konnte hier nur Gähnen hervorrufen. Trotz hartnäckiger Umsetzungen und des Nachfolge-Puzzlers Krusty's Fun House schlugen die Simpsons nicht so recht auf unseren Konsolen ein.

Wie beim ersten Spiel, muß Bart in seinem Alptraum auf die Straße und seiner Schwester, älteren Damen usw. ausweichen. Diesmal ist er aber in tiefem Schlaf gefangen. Ihr müßt ihn aufwecken, indem Ihr jede einzelne seiner Hausaufgabenzettel von der Straße auflest. Jeder Zettel verursacht Bart einen anderen Alptraum. Die reichen von mit Vor-Riesenmäusen schlaghammer bis hin zu einem Bartosuarier, die allesamt die Welt vernichten wollen!

Die Grafiken sind simpsontypisch, also ziemlich schlicht. Hat man da auf die Jüngeren geschielt und es sich leicht gemacht? Obwohl es viele Hauptgegner gibt, machen sie erfahrenen Spielern überhaupt keine Schwierigkeiten.

Wenn Ihr den ersten Ausflug von Bart Simpson mochtet, wird dieser Euch auch gefallen. Wenn Euch die Simpsons noch unbekannt sind, solltet Ihr Eure Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Barts Lebensstil ist eben nicht jedermanns Sache.







# NHL HOCKEY '94

EA • DM 130,- • OKTOBER

Penige Sportspiele
haben soviel
Aufsehen erregt wie
EAS NHLPA Hockey '93, und
jetzt blüht uns eine noch weiter verbesserte '94er Version.
Mehr Statistiken, Optionen
und Mannschaften sind zu
finden, und die Fans werden
zufrieden sein. Wenn Ihr
noch kein Spiel aus EAs
Reihe besitzt, wird es Zeit,
aus der Höhle zu kriechen
und das Mega Drive
einzustöpseln!

Ein Profilsystem von 144
Spielern überläßt Euch die
Aufstellung. Bei Spielbeginn
bricht die Orgel dann in
Jubeltöne aus und ab geht's!
Die Zwischensequenzen und
Spezialeffekte sind wesentlich besser als bei den
zwei Vorgängern, und dank



der neuen Bewegungen wird das Modul zum realistischsten Eishockeyspiel überhaupt – so dachten wir zumindest.

Tatsächlich ist der Spielablauf mangelhaft, obwohl alles schneller abgeht. Am einfachsten erzielt man Punkte, indem man in den Torhüter hineinfährt und einen anderen Spieler nachkommen läßt. Die Tricks und Feinheiten von NHLPA waren sehr viel interessanter. Diese Version ist bei weitem nicht so gut wie die '93er.







# MABO

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

# UND Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von
☐ DM 70,20 (Deutschland) ☐ DM 99,20 (Europa) ☐ DM 128,20 (Rest der Welt)
für 12 Ausgaben abonnieren.
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
☐ Durch Bankeinzug BLZ Geldinstitut Konto-Nr.
Per Scheck (muß dem Coupon beiliegen) (Auszustellen an: SegaPro) Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) Datum
Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):
VORNAME / NAME
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)  Datum
Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

Dich auf SegaPro:

44719 Bochum

SegaPro Abo-Service

Paragon Publishing Ltd Postfach 101905

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue



# NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 12 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 2, 3, 4, 6, und 7 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 7 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



# Ausgabe 1 DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem komplette Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunder Force IV (MD) u.v.m. Im Heft: 7 Seiten Shoot-'Em-



# Ausgabe 5 DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



# Ausgabe 8 DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews zu Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Nicht zu vergessen, die erstaunliche Anleitung zu Ecco the Dolphin!



# Ausgabe 9 DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über di Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf d 3DO und den Laser Active vor Pioneer.



# Ausgabe 10 DM 6.50

bringt aktuelle News und Previews, Reviews zu Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Durnmies (GG/MS), Muhammed Ali Boxing (MD), Summer Chellange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster der Kämpfern aus Street Fighter II.



# Ausgabe 11 DM 6.50

Mit dem Mortal Kombat-Special in aller Ausführlichkeit. Plus einem Preview zu Jurassic Park und Infos über die CES-Show in Chicago. Reviews zu: Batman Returns (CD), Snow Bros

Reviews zu; Batman Returns (CD), Snow Bros (MD), Strider II (MD), GP Rider (MS), Galaga 2 (GG), Superman (GG) u.v.a.



# Ausgabe 12 DM 6.50

bringt Euch ein vierseitiges Review zu F1 Strike Eagle II plus 26 weitere Reviews: u. a. BOB, Bubsy, Golden Axe 2, Mortal Kombar, Power Challenge, Sherlock Holmes 2 General Chaos u.v.a. Im Preview: Sonic CD, Fantast Dizzy. The Flintstones in einer fünfseitigen Komplettlösung mi Screenshotsl

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

Zwischensumme:	DM
	•

Portokosten

1 bis 3 Ausgaben: DM 4,4 und mehr Ausgaben: DM 8,-

check zahlbar		
n SegaPro	DM	

•	***************************************	
	Bitte schickt dieses Coupon oder eine Kopie davon	
	zusammen mit einem Scheck über die korrekte Sumi	me,
	ahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:	

Anschrift.....

SegaPro Nachbestellungen, Postfach 101 905, 44719 Bochum.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle! Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!

Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das nichts ist...

Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips Postfach 101 905 44719 Bochum.

INDIANA JONES (Master System)	60
WONDER BOY 3 (Master System)	
FORGOTTEN WORLDS (Mega Drive)	
POPULOUS (Master System)	
BUBSY (Mega Drive)	
LAND OF ILLUSION (Mega Drive)	
FLASHBACK (Mega Drive)	61
JUNGLE STRIKE (Teil 2)	62 - 65
CYBORG JUSTICE	66 - 69
GLOBAL GLADIATORS	



# TIP DES MONATS

Beim Hangeln übers Wasser solltet Ihr die Leine möglichst weit unten anfassen, um beim Absprung zum nächsten Seil nicht unter die Decke zu stoßen. Sobald Ihr die vier langen Seile erreicht, klettert entweder am ersten oder am dritten hinauf und springt in den Gang oben links. Wenn das "Kreuz Coronados" gesichtet wird, geht zunächst nach links, springt über die brüchige Plattform und klettert das nächste Seil hinauf. Wenn Ihr von der Plattform zum nächsten Seil springt müßt Ihr schnell hinaufklettern und in den rechten Gang mit der Mauer springen, bevor Ihr den Reiter erwischt. Über diesen Weg könnt Ihr das Kreuz einsammeln. Wieder zurück beim Seil mit dem Reiter, springt diesmal für einen Zwischenstop in den linken Gang. Sobald der Reiter nach unten verschwunden ist, klettert weiter hinauf (ignoriert die übrigen Gänge). Oben rechts erreicht Ihr den Ausgang.

### Level 2:

Paßt beim Springen über die einzelnen Wagons auf, daß Ihr nicht dazwischenfallt! Stellt Euch zwei Schritte vor die Giraffen und wartet, bis der Kopf unten ist. Springt dann und haltet dabei die Steuerung rechts oben. Tut dasselbe bei den Nashörnern.

### Level 3:

Geht zuerst vorsichtig nach rechts und wartet den ersten Feuerball ab, bevor Ihr weitergeht. Wenn Ihr den Abgrund übersprungen habt, haltet die Sprungtaste gedrückt: So könnt Ihr in diesem Gang den Feuerbällen davonhüpfen und am Ende das Seil hinunterklettern, klettet dann links das nächste Seil hinauf, springt in den Gang nach links (Vorsicht: Ratte) und überspringt die Feuerbälle. Ratten solltet Ihr in Ruhe lassen, springt einfach über sie hinweg. Auf dem weiteren Weg die Sprungtaste so oft wie möglich gedrückt halten, um Zeit zu sparen. Tief unten in den Katakomben ist der "Schild des Grals" und gleich daneben der Ausgang.

Zuvor trefft Ihr auf eine Maus, die auf einer Plattform hin- und herläuft. Bleibt links auf der Plattform. Wenn sie springt, springt über sie hinweg und paßt auf, daß Ihr nicht in der Lava landet.

Nehmt Euch rechts den Peitschenvorrat und klettert auf die Leiter. Weiter geht's im Zick-Zack nach oben. Auf einem Vorsprung findet Ihr eine Sanduhr und darüber weitere Peitschen. Stellt Euch auf dem Sims mit den Peitschen ganz nach rechts. Schwingt die Peitsche, so daß sie sich um einen runden Vorsprung in der Mauer wickelt und Euch zum nächsten Vorsprung mitschwingt. Es gibt zwei weitere Stellen, an denen Ihr nur noch mit der Peitsche weiterkommt. Bleibt beim nächsten Zeitvorrat erst rechts auf dem Sims stehen und wartet den Feuerball ab, bevor Ihr Euch die Sanduhr nehmt. Oben rechts findet Ihr den Ausgang. Laßt Euch beim Ausgang nicht von den Ratten angreifen, schwingt einfach über sie hinweg zum Tor, das zum Ausgang führt.

## Level 5

Sobald Ihr das Luftschiff betreten habt, klettert die Leiter hinauf, um Euch dann etwa im Zick-Zack-Verlauf nach oben zu bewegen. Achtet auf die Cowboys, die meistens bei den Leitern lauern. Sobald Ihr "Das Tagebuch des Grals" in der obersten Ebene gesichtet habt, geht in der Ebene darunter ganz nach rechts, dort führt Euch eine Leiter nach oben. Sammelt das Tagebuch ein und geht dann wieder ganz nach unten. Weiter rechts führt eine Leiter nach oben, aber diesmal in den rechten Teil des Luftschiffs. Haltet in der oberen Ebene die Sprungtaste gedrückt, so schafft Ihr es noch, Eure Zeit aufzufrischen, indem Ihr die Sanduhr nehmt.

Weiter rechts führt eine Leiter nach unten. Haltet Euch jetzt immer links auf, wenn Ihr nach rechts geht, landet Ihr in einer Sackgasse. Wenn Ihr den unteren Passagierraum erreicht habt, geht ganz rechts zur Leiter. Nun gibt es nur noch einen Weg zum Flugzeug, mit dem Ihr diese Runde verlassen könnt.

# Level 6

Hier ist reine Geschicklichkeit gefragt, um die Kreissägen zu überwinden. Ihr findet in dieser Ebene unterwegs keine Sanduhr, geht also zügig vor. Geht in den Plattformen vor den Kreissägen dicht an den Rand, dann 2 Schritte zurück und springt, damit Ihr nicht Gefahr lauft, hinaus in eine Kreissäge zu springen. Wenn Ihr die Strecke bereits kennt, bewegt Euch auf den längeren Strecken hüpfend vorwärts, um Zeit zu sparen. Merkt Euch die Buchstabensteine I E H O V A, um später in richtiger Reihenfolge den Gral zu erreichen. Wenn Ihr den Gral habt, lauft trotzdem schnell weiter, denn es müssen noch drei Gruben übersprungen werden, um das Spiel zu beenden.

von Sascha Deckmann, Trier



Mit dem folgenden Paßwort besitzen Sie bereits Ausrüstungsgegenstände und die höchstmögliche Anzahl an Herzen "WEST ONE 000 0000 000"

Tip von V. Sascha Dechmann, Trier



Sascha Deckmann aus Trier, gewinnt den Tip des Monats. Fantasy Star ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!

# POPULOUS

Im Auswahlmenu auf New Game gehen und A drucken, dann gewünschte Zahl eingeben

eingesendet von M. Neumüller



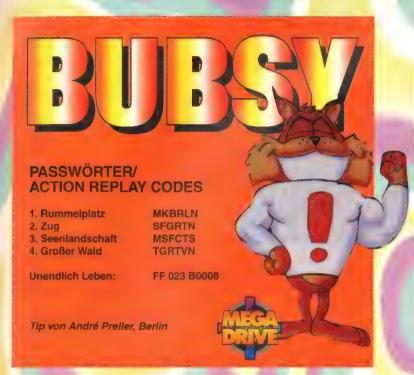
**Action Replay / Verwendung** 

PLAYER 1 - UNVERWUNDBAR FF110 90028 PLAYER 2 - UNVERWUNDBAR FF1A4 70028

**VERBESSERTE GELDEINNAHME - PLAYER 1** FF110 60099 **VERRBESSERTE GELDEINNAHME - PLAYER 2** FF1A4 40099

eingesendet von R. Bartuschek.







# AND OF HUSION

# Fundorte der 14 Powersterne:

# 1. Forrest Stage:

Mit dem Seil gent Ihr zur zweiten Höhle im Baum und klettert rechts die Wand hoch.

# 2. Lake Stage:

Nachdem der Wasserpegel gestiegen ist, schwimmt Ihr in die Unterwasserhöhle, wo Euch jetzt keine Strudel mehr behindern.

# 3. Blacksmith Castle Stage:

Nachdem Ihr die erste Leiter hochgeklettert seid, nehmt die Sprungfeder und springt rechts hoch.

# 4. Castle Ruins Stage:

Wenn Ihr das Seil habt, lauft bis nach links an die Wand und klettert hoch.

### 5. Tlny Cavern Stage:

Hierzu braucht Ihr wiederum das Seil. Geht bis zu den drei Leitern, die die beiden Labyrinthe miteinander verbinden. Klettert links in die Wand. Ihr kommt zu einem Bonusraum. Macht Euch klein und geht weiter links durch die Wand. Sobald Ihr runterfallt, drückt nach rechts.

# 6. Flower Field Stage:

Geht nach den Pusteblumensamen auf die zweite Blume, verkleinert Euch, wartet auf den Schmetterling und springt auf ihm weiter nach rechts.

# 7. Palace Ruins Stage:

Klettert die zweite Leiter hinauf und mit dem Seil rechts hoch, wo sich rechts in

der Wand auch ein Bonusraum befindet (verkleinern).

# 8. Toy Workshop Stage:

Nachdem Ihr das Klavier passiert habt, betretet die Tür und geht nach rechts.

# 9. Craggy Cliff Stage:

Klettert die erste Wand hoch und springt auf den Geier nach links.

## 10. Desert Stage:

Wenn Ihr die verschlossene Tür am Levelende geöffnet habt, holt Euch den Schlüssel nochmal, legt ihn vor die Tür des Endgegners und springt auf den Absatz nach links in die Wand.

## 11. Good Princess Castle Stage:

Am Ende des ersten Abschnitts habt Ihr die Wahl zwischen zwei Türen. Nehmt die obere, spielt den Abschnitt durch und klettert die Wand hoch.

# 12. Sand Castle Stage:

Vor dem Wasserbecken mit den Quallen klettert Ihr links die Wand hoch.

# 13. Beanstalk:

Wenn Ihr ganz oben angekommen seid, geht links auf die Wolke und laßt Euch runterfallen.

# 14. Phantom Castle Stage:

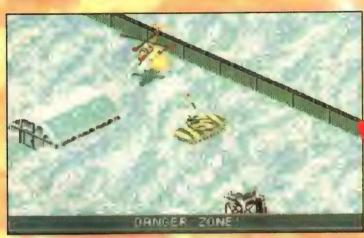
Geht am Anfang in die rechte Tür. Spielt den Abschnitt durch und Ihr habt alle 14 Sterne. Jetzt erwarten Euch ein anderes Ende und 1 Million Bonuspunkte!

eingesendet von Sebastian Müller, Adelebsen.



# JUNGLE STRIKE, 2. TEIL

Die späteren Autträge sind ziemlich harte Nüsse, doch unsere Asse in der Redaktion haben sie natürlich geknackt. Jetzt laufen sie zwar alle mit künstlichen Zähnen herum, aber das Spiel ist gelöst! Hier sind alle Tips, die Ihr für Jungle Strike braucht.



Immer wenn Ihr einen Elektrozaum passiert, könnt Ihr Euch auf etwas Unangenehmes gefasst machen. Ein Warmton zeigt die Gefahrenzone an, wa von allen Richtungen auf Euch gefeuert wird. In diesen Gebieten ist größte Vorsicht geboten!





In diesem eisigen weißen Gebiet wird Euch das Leben auch nicht gerade leicht gemacht. Viele Ziele sind vom Schnee verdeckt und obwohl die Gegend hübsch aussieht, müßt Ihr härter denn je kämpfen: Gefährliche Panzer und feindliche Apachen haben es auf Euch abgesehen.

# KAMPAGNE 6

Schneefestung

## AUFTRAG 1 - WILD BILL

Fliegt von der Basis aus direkt nach Westen zum Gefangenenlager. Es wird von Gatling-Gewehren, Truppen und von Türmen aus bewacht. Nähert Euch vorsichtig, und überquert die Mauer erst, wenn das Gelände frei ist. Vernichtet die Gegner, indem Ihr gegen den Uhrzeigersinn um die Mauer fliegt. Bleibt in Bewegung und setzt Hellfires und Gewehre gegen die Wachtürme ein. Ist das Gelände frei, lhr fünf Gefangene einschließlich Wild Bill Fine Textmeldung sagt Euch, wenn Wild Bill in Sicherheit ist. Danach gibt es auch eine Panzerungsreparatur zu

entdecken.

# **AUFTRAG 2 - RADARSTATIONEN**

nach Fliegt vom Lager aus Südwesten den drei Badarstationen Jede wird von Gatling-Gewehr bewacht. beim Anflug die Feuert auf Stellungen, wenn die Gewehre in die andere Richtung zeigen. Schießt dann auf die Kleinlaster, und die Radarschüsseln verschwinden mit ihnen. Fliegt nicht in den Zaun, er ist tödlich!

# AUFTRAG 3 - BAKETENDEPOT

Zwei M1-Panzer bewachen das Raketenlager. Sie schießen schnell und gemein! Ihr müßt Raketen (mindestens zwei) gegen sie einsetzen und angreifen, wenn Ihre Zielrohre in die andere Richtung zeigen. Zerschießt die Türme von außerhalb des Zauns. So müßt Ihr Euch nicht um die Panzer kümmern.

Ist das Gebiet geräumt, legt die Raketen mit dem Kettengewehr frei und lahm.

# AUFTRAG 4 - GENERAL FINDEN

Fliegt nach Nordosten, um den sowjetischen Waffenspezialisten zu finden. Er kennt die Standorte der Raketenwerfer. Das Gebiet ist von Panzern umgeben, die Ihr angreift, wenn sie sich in die andere Richtung drehen.

Der General versteckt sich in einer der Hütten. Sie ist mit dem gelben punkt markiert. Legt Munition in den anderen Hütten frei - hier gibt es einiges zu finden!

STRI

DIE FORTSETZUNG VON D

# AUFTRAG 5 – RAKETENWERFER

Überall stehen Raketenwerfer. Jeder hat einen Panzer in der Nähe, der Euch beim Angriff auf die Pelle rückt. Am besten werft Ihr in schneller Folge zwei Raketen auf jeden Werfer ab, bevor die Panzer Euch nahe kommen. Seid Ihr nicht schnell genug, erledigt erst die Panzer mit dem üblichen überraschungsangriff, wenn sie in die andere Richtung gucken. Von den sechs Werfern müssen nur fünf zerstört werden, damit der Auftrag ein Erfolg wird.

# AUFTRAG 6 - STROMLEITUNGEN

Setzt die vier Umspannmasten und die Station außer Betrieb. Jeder Turm wird von einem M1-Panzer bewacht, der erst beseitigt werden muß. Ihr braucht viel Munition für diese Teile, also verliert nicht die Geduld. Wenn Ihr den Panzer beim östlichen Turm sprengt, erscheint eine Munitionskiste. In einer kleinen Hütte nahe der Station lagert Treibstoff. Unterhalb der Station findet Ihr ein Reparaturset für Eure Panzerung.

# **AUFTRAG 7 - FESTUNG**

Es kann schwierig werden, diese unterirdischen

Forts zu



finden. Sucht nach einem kleinen Fels im Schnee. Wenn Ihr auf ihn schießt, wird eine Kammer sichtbar. Die Forts sind in einem bestimmten Muster angeordnet und leicht darüber oder darunter zu finden, wenn Ihr erst eines entdeckt habt. Die sechs Forts bilden ein raster. Achtet auf die Schneehügel in ihrer Nähe. Darunter liegen meistens Kammern mit Munition, Treibstoff und Panzerungsreparaturen.

# AUFTRAG 8 – SPRENGKÖPFE

Wenn Ihr eine Kammer sprengt, müßt Ihr den Atomsprengkopf mitnehmen. Schießt auf den Container, um den Sprengkopf sichtbar zu machen. Holt die Truppen hinein, nehmt den Sprengkopf und schießt nicht auf ihn!! Sonst müßt Ihr ins Basislager zurück. Richtet das Kettengewehr erst auf die Truppen, aber seid vorsichtig.

# KAMPAGNE 7

Fluskommando TMHPGCFDYRL

# AUPTRAG I - F 117 STEALTH FU

Fliegt vom oberen Kartenrand fast gerade nach Süden. Dort findet Ihr den Tarnbomber unter einer dichten Laubdecke. Er wird von drei doppelläufigen Luft-Luft-Werfern, sowie Truppen bewacht. Benutzt AIM-92er gegen die Luft-Luft-Angriffe und bleibt in bewegung. Ihr braucht nur vier bis fünf AIM-92er für jeden Werfer. Mit dem Kettengewehr legt Ihr den Stealth Fighter frei, nachdem das Gebiet frei ist. Wenn Ihr auf dem

Helipad direkt neben dem Flugzeug landet, hebt thr automatisch im

# auftrag 2 – Brücken

Stealth ab!

Die Natur des Tarnbombers macht es ziemlich mühselig, ihn zu drehen sein Wendekreis ist riesig! Die feindlichen Brücken spannen sich über die Flußläufe, sind also leicht zu finden. Für jede Brücke genügen zwei bis drei AIM-92er. Fliegt vorbei und laßt unterwegs die AlMs los. In der Nähe der meisten Brücken patrouillieren panzer, aber wenn Ihr in Bewegung bleibt, stellen sie kein Hindernis dar. Wenn Ihr eine Brücke verpaßt, nehmt Euch die Zeit, in einer weiten Kurve direkt zurückzufliegen. Ihr braucht nur sechs der Brücken zu sprengen.

denen vorwitzige Dealer Cannabis pflanzen. Verbrennt die Felder und Gewächshäuser mit Eisenbomben. bleibt auf großer Höhe. Die könnt Ihr im Stealth Fighter mit "Hoch" und "Runter" verändern. Fliegt Ihr zu tief, könntet Ihr leicht einen Turm oder ein Gewächshaus rammen und sofort ein Leben verlieren.

# **AUFTRAG 4 - PATRIOT-RAKETEN**

Dieser Auftrag ist sehr schwierig. Ihr müßt den Stealth gut beherrschen. Räumt erst das Gebiet um jede Patriot frei (mit beliebigen Waffen). Während dieses Auftrags habt Ihr unbegrenzt Munition, also schießt, was das Zeug hält.

Schwieriger wird es, die patriots selbst zu treffen. Am besten fliegt Ihr

im Raketenwerfer zu landen, je höher Ihr steigt, desto schwieriger wird es, Euer Feuer auszurichten.

Viele Treibstofflager werden von Sheridan-Panzern bewacht. Räumt erst allen Bodenwiderstand aus dem Weg, bevor Ihr Euch an den Lagern versucht. Mit Eisenbomben und AIM-92ern schaltet Ihr die Panzer und Bodentruppen aus. Nehmt danach die AlMs für die eigentlichen Lager. Dieser Auftrag ist knifflig, weil man leicht gegen die Lager fliegt und kaum rechtzeitig ausweichen kann. Am besten fliegt Ihr etwas nach links oder rechts versetzt und laßt beim Darüberfliegen Eisenbomben oder AlMs los. Hier braucht Ihr viel Geduld und Nerven.

### **AUFTRAG 6 - ATOMRAKETEN**

Fliegt nach Norden und schießt die Pyramiden auf, in denen die Atomraketen versteckt liegen. Die Steuerung des Tarnbombers kann wieder ziemlich frustrierend sein, denn es ist sehr leicht, in die Pyramiden zu fliegen, während man auf sie feuert. Sucht die alten Ruinen und schaltet die Bodentruppen mit AlMs aus. Wenn das Gebiet frei ist. brecht die Monumente mit Gewehren auf, Achtet darauf, daß die Geschütze darin deaktiviert sind!!

# AUFTRAG 7 - STEALTH-HANGAR

Dieser Auftrag ist wohl der leichteste im ganzen Spiel. Ihr müßt nur zum deutlich markierten Landestreifen zurückkehren und wieder in Euren Comanche-Hubschrau-

ber klettern. Von dort aus fliegt Ihr zur Basis damit die Kampagne erfolgreich beendet wird.



Es ist gar nicht so einfach, den Stealth Fighter im grünen Dickicht des rikanischen Dschungels im Griff zu halten. Die Kontrollen sind schwierig zu handhaben und wenn Ihr nicht aufpaßt, könntet Ihr Euer Leben verlieren ndem Ihr in dieses steinige Gebilde kracht.

# AUFFRAG 3 - DROGENFELDER

Im Nordwesten liegen Felder, auf

sie tief an, laßt ein paar Eisenbomben los und steigt dann schnell hoch, um nicht



# TUPS

# **KAMPAGNE 8**

Barge

7 POCSTYK3 XM

### AUFTRAG I - KONTROLLTURM

Vom äußersten Nordwesten aus müßt Ihr einen Abstecher nach Türmen. Süden, zu den vier machen. Das erste Paar könnt Ihr leicht zerstören. Sie werden nur von einem Soldaten mit Bazooka Wenn Bodentruppen ausgeschaltet habt, könnt Ihr die zwei Türme zerstören. Die anderen beiden, direkt südlich von mobilen davon, werden Kanonen bewacht, die Euch viel Schaden zufügen können. Mit Raketen oder Hellfires könnt Ihr sie machen. unschädlich Zerstört anschließend die Türme mit dem Kettengewehr. Wenn Ihr mit den Panzern klarkommt, ist dieser Auftrag einfach.



Alle Terroristen sind besiegt, jetzt geht's dem Obergauner an den Kragen!

freigelegt habt, ist der Auftrag erfolgreich beendet.

### AUFTRAG 3 - STROMVERSONGUNG

Fliegt von den Tomahawks aus fast direkt nach Osten. Dann kommt Ihr an ein schwerbewachtes Umspannwerk. Schaltet erst die vier Gatling-Gewehre aus, indem Ihr sie von der anderen Seite anfliegt und



So wird man zum Krigshelden. Washington hat schon genug am Hals, ohne daß ein wildgewordener Scharfschütze die Gegend unsicher macht. Konzentriert Euch auf Eure Ziele, damit Euch die Peinlichkeit erspart bleibt, zum Stützpunkt zurückkehren zu müssen.

# AUFTRAG 4 - VILLA

Fliegt nach Nordwesten zu der imposanten Villa. Dort erwarten Euch Laster, Panzer, Bodentruppen und massenhaft Gatling-Gewehre. Achtet auf Eure Panzerung, denn ein paar Runden in der Luft lohnen sich. Schießt mit Raketen und Hellfires auf alles - es gibt reichlich Nachschub. unter den Pyramiden in der Nähe lagern Munition und Treibstoff. Gleich östlich der Villa liegt ein Panzer-Reparaturset verborgen.

Nachdem die erste Verteidigungswelle stillgelegt ist, schießt mit Raketen und Hellfires weiter. Vorsicht, mehr Panzer werden zur Verstärkung anrollen. Ungefähr zur Halbzeit Eures Villa-Angriffs erscheinen auch weitere Bodentruppen, die sofort auf Euch schießen. Schaltet sie mit Hellfires aus und feuert solange auf die Villa, wie die Munition reicht.

# AUFTRAG 5 - DROGENBARON

Nein, die finstere Gestalt ist natürlich nie zuhause, wenn man anklopft! Er ist östlich des Flußnetzes, das Ihr auf der Landkarte findet. Wenn Ihr das Bootshaus am Westende des Flusses gefunden habt, zerschießt es. Darunter kommt der Drogenbaron in seinem Boot zum Vorschein. Säubert die Gegend mit Hellfires – es werden Panzer aufgefahren und Bodentruppen schießen auf Euch. Ist das Boot zerstört, taucht der Drogenbaron in einem kleinen Rettungsboot auf, und Ihr könnt ihn als Geisel gefangengehmen!

# **AUFTRAG 6 - LANDESTREIFEN**

Fliegt nach Süden und sucht die Landebahn, die zerstört werden muß. Nur so verhindert Ihr die Flucht des Irren. Dazu müßt Ihr Raketen gegen die Panzer und den Apache-Hubschrauber des Gegners einsetzen. zerstört auf jeden Fall alles Fluggerät auf der Landebahn und vergeßt den Tanker knapp nördlich nicht!

# AUFTRAG 7 - BUNKER

Fliegt von der Landebahn aus gerade nach Osten zum Bunker. Dort müßt Ihr die vier Gatling-Gewehre auf den Ecken zerschießen. Hott die Panzerungs-Reparatursets aus den Gewehrruinen auf der Nordostecke und schaltet anrückende Panzer und Bodentruppen aus.

Zerschießt ietzt den äußeren Schild des Bunkers mit allen Raketen und Hellfires, die Ihr habt. Fliegt dann etwas nach Südosten. Dort seht Ihr einen Laster und drei Munitionskisten. Zerstört den Laster und landet auf dem nächstgelegenen Helikopter-Landeplatz. Euer Kopilot wird dann in den Laster steigen und ihn voller Sprengstoff zum Bunker fahren. Er steigt aus und läuft weg, so daß Ihr ihn wieder mitnehmen könnt. Auf den Laster gleich neben den Bunker könnt schießen. Dann explodieren





Dieses Gebäude versorgt das Gebiet mit Energie und wird von AAAs schwer bewacht, die gern und schnell schießen. Pirscht Euch von hinten an sie heran und überrascht sie!

## AUFTRAG 2 - TOMAHAWKS

Südlich der Türme seht Ihr drei Felsen, die mit den gelben punkten auf der Karte bequem zu finden sind. Räumt die zwei Panzer in der gegend mit Hellfires beiseite und haltet mit dem Kettengewehr auf die Felsen. Dadurch legt Ihr einen großen Raketenaustritt frei.

von hinten zerschießt. Eine Rakete müßte reichen. Schaltet anschließend die bodentruppen und den feindlichen Apache-Hubschrauber aus. jetzt könnt Ihr Euer Kettengewehr auf die Umspannstation richten. Damit ist der Zugang zur Villa des Verrückten gesichert.

Wenn Ihr alle drei
Austrittspunkte

STRI

2 TEIL

JUNGLE

Sprengstoffe und legen das Innere des Bunkers frei.

### AUFTRAG 8 - IRRED

Es wird Zeit, sich um Kilbaba zu kümmern. Er wird aus dem Bunker ausbrechen und in einem Hubschrauber flüchten. Ihr müßt seinen Apache so lange verfolgen, bis er auf dem Landestreifen zu Boden geht. Damit wird Kilbaba zur Flucht gezwungen. Ihr könnt ihn ietzt gefangen-





Euer erster Auftrag in der neunten Kampagne ist ziemlich einfach: Bleibt immer in Bewegung, pausiert nicht! Fliegt mit Selbstvertrauen und dem Presidenten kann nichts passieren.

nehmen, und der Gerechtigkeit ist Genüge getan! Kehrt zum Lager zurück, um Eure letzte Kampagne einzuleiten.

# **KAMPAGNE 9**

Washington, DC: Rückkehr NCZJFD3BRWC

# AUFTRAG 1 - AIR FORCE ONE

Nach Eurer Rückkehr in die Hauptstadt geleitet Ihr den präsidenten und seinen Hubschrauber in Sicherheit. Einige Bodentruppen sachießen quer, sind aber mit Hellfires leicht auszuschalten. Den zwei Panzern am Weg kommt Ihr mit Raketen bei. Ihr müßt einfach in Bewegung bleiben und zuversichtlich schießen - wie beim Einsatz, als der Präsident in seiner Limousine geschützt werden mußte. Dieser Auftrag ist recht kurz und nicht besonders schwierig.

### AUFTRAG 2 - GRØNERIEGERE WAFFER

Dieser Einsatz dagegen kann lang und schwierig werden. Insgesamt geht Ihr gegen zwölf gegnerische Panzer vor, die erst gefunden werden müssen. Sie sind nicht auf der Karte eingezeichnet. Am besten fliegt Ihr über den Straßen, denn in deren Nähe halten sich die Panzer auf. zwei gepanzerte Wagen unterwegs sehen wie Panzer aus, fahren aber generäle herum, die beim dritten Einsatz gerettet werden müssen. Falls Ihr ihnen begegnet, könnt Ihr sie jetzt schon an Bord nehmen!

## AUFTRAG 3 - GENERÄLE

Wenn Ihr alle zwölf Panzer findet und zerstört, bevor ihr die Panzerwagen seht, erscheinen die auf der Karte. Schießt auf keinen Fall auf die Generäle! Nehmt sie gefangen, denn sie wissen, wohin der Drogenbaron und sein verrrückter Verbündeter flüchten wollen. Aus unerfindlichem Grund scheinen die beiden, die Ihr in der vorigen Kampagne gefangen genommen habt, wieder auf freiem Fuß zu sein. Der Grund dafür ist, daß es ursprünglich nur acht Kampagnen geben sollte!

# **AUFTRAG 4 - DROGENBARON**

Dies ist mit Abstand die einfachste Aufgabe überhaupt. Lokalisiert Ortegas Laster im Nordosten des Gebiets und feuert zwei Raketen darauf ab. Hier müßt Ihr nur schnell sein, denn diesen großen Laster könnt Ihr kaum verfehlen!

# AUFTRAG 6 - IRRER

thr müßt in diesem Einsatz nur den Tanker südwestlich von ortegas Laster finden. Schießt zwei Raketen auf ihn ab, damit er explodiert. Es gibt keine weiteren Truppen bei Kilbaba.

# AUFTRAG 7 - ATOMRAMETEN

Der letzte Einsatz erfordert schnelle Reflexe. Die Atomraketen fahren geradewegs auf die Botschaft zu. Achtet darauf, daß Ihr reichlich Munition habt, bevor Ihr es mit den vier Lastern aufnehmt – wenn sie erstmal auf dem Bildschirm erscheinen, halten sie erst an, wenn sie die Sicherheit der Botschaften erreicht haben. Benutzt Hellfires und Raketen für jeden Laster und greift von der Seite an. So habt Ihr ein größeres Gebiet zum Zielen. Sind alle vier Laster zerstört, müßt Ihr zum Weißen Haus zurückkehren. Jetzt werdet Ihr zu Eurem Erfolg beglückwünscht und dürft einen schönen Abspann mit viel Jubel genießen!





Nein, nein, es sind nicht die Ghostbusters, die hier den New Yorker Broadway herunterbrousen, sondern zwei Piloten frisch aus dem Dschungel, denen ein Heldenwillkommen hereitet wird

# CYBORG JUSTICE

In einer heruntergekommenen Welt lange nach unserer Zeit tragen Menschen, die zu Maschinen geworden sind, bitterböse Kämpfe aus. Von höheren Mächten versklavt (die Geschichte kennen wir doch...), haben sie kaum noch eigenen Willen. Ein Pilot aber, der auf den Cyborg-Planeten verschleppt wurde, hat sein Gedächtnis zum Teil bewahren können. Er merkt, daß er gegen seinen Willen hier festgehalten wird und kämpft nun um seine Freiheit. Um Gerechtigkeit zu erfahren, muß er manch schweren Kampf bestehen.



Da raucht der Drant, da glüht der Stahl – Mit gutem Timing und flotten Reaktionen prügelt Ihr Euch durch die Armeen von Blechhaufen auf dem fremden Planeten. In seiner Verzweiflung macht der Held die unmöglichsten Sachen und zerlegt



seine Blechgegner mehr oder minder kunstgerecht in Ersatzteile!

## DAS PUNKTESYSTEM

Es gibt dreierlei Arten von Punkten: Es gibt Punkte für Kampftechnik (je nach Eurer Fertigkeit und Abwechslung im Kampfstill), Punkte für brutales Vorgehen (je sinnloser hir die künstlichen Gegner aus dem Weg räumt, desto mehr Punkte gibt es) und Punkte für Fair Play ja Ihrhabt richtig gelesen Manche

Kategorien schließen sich also gegenseitig aus.

Die fünf Levels von Cyborg Justice ähneln einander, nur die Landschaften wechseln, und die Roboter werden immer gemeiner

# LEVELENDGEGNER

# DIE CYDREK-FÖDERATION

Während Eurer Kämpfe durch die drei Abschnitte auf dem verwüsteten Planeten trefft ihr alle möglichen selfsamen und meist sehr brutalen Robo-Gegner. Nachdem ihr die Einöde durchquert habt, springt ihr in den Schwebewagen (der, glaube ich, als letztes Dr. Robotnik befördert hatte) und rast zur nächsten Stufe wo ihr schließlich den wohlgeformten Levelendgegner findet. Traktiert ihn mit den normalen Hieben und Würfen, dann ist er bald hinüber. Achtet auf die schwarzen Löcher

(blitzende Kreise auf dem Boden) sie betäuben Euch, und Ihr seid einige Sekunden lang wehrlos. In diesem Level braucht Ihr hydraulische Beine, damit Ihr über den weiten Abgrund springen könnt, der an zwei Stellen auftaucht. Gewöhnt Euch an, den Flugkörpern auszuweichen; die ab und zu auftauchen. Sie werden im Laufe des Spiels immer schneller und kommen häufiger ins Bild. In der Regel greifen die Flugkörper zwischen den Kämpfen von links nach rechts an

### Level 2: Cydrek Kommandozentr

Kampft Euch durch die Kommandozentrale des Cydrek-Reiches und räumt die Cyborgs aus dem Weg Der Endgegner nach diesen drei Abschnitten ist schon aus härtem. Blech gestanzt als sein Vorgänger Er schießt quer über den











Screen und muß übersprungen werden; wenn er sich zurückzieht, um Munition nachzuladen. Springt über seine Schüsse und duckt Euch Wenn er dann wieder auftaucht, springt Ihr vorwärts und auf sein Gesicht zu (aua!) Achtet auf die Klingen im Boden sie zerlegen Eure Blechfüße in Scheiben, bevor Ihr bis drei zählen könnt. Ihr könnt die Klingen aber zu Eurem Vorteil benutzen, wenn Ihr den Gegner hineinlockt oder werft

Freiheit für den Robo, nieder mit den engen Gängen Das äußere Allerheiligste ist ebenso wild, und der Levelendgegner hat die unan-genehme Fähigkeit, Eure Arme auszureißen! Bevor Ihr Euch wehren könnt hat er auch noch Euren Rumpf entfernt und Euer kostbares





Leben ist hinüber. Versucht dieselbe Taktik wie im zweiten Level, haltet aber deutlicheren Abstand. Seid auf den Feuerhagel gefaßt, den der Motz-quer über das Bild schleudert. Ihr könnt ihm nur ausweichen, indem Ihr hochspringt. Versucht gar nicht erst; seinen Waffenarm auszureißen Es geht zwar, ist aber unheimlich schwer und lohnt das große Risiko nicht

Die dagd geht immer weiter. Über die Dächer, nicht von Nizza, sondern von der touristenfreundlichen Cyborgstadt gibt es viele gemeine Typen, die Euch zu zweit angreifen Laßt Euch von Euren schlechteren Überlebenschancen und der Zahl der Gegner nicht einschüchtern sondern reißt ihnen kräftig die Armé aus und tretet ihnen in die Beine Die



Stacheln, die ab und zu aus dem Boden auftauchen, kosten Euch viel Energie, also weicht ihnen nach Kräften aus. Wenn Metall um Eure Füße fliegt, steht Ihr auf einer Falle. Dieser Level ist fast wie der vorherige aufgebaut, aber mit härteren Gegnern bestückt. Ihr trefft am Ende auf denselben Cyborg, den man leicht umgebaut und sehr viel wüten der gemacht hat! Benutzt keine regulären Angriffe - sie führen Euch zu dicht an den Obermotz ran, und Ihr seid ohne Gegenwehr Eure Arme-los Springt hoch, wenn er Flammen wirft und springt gleich nochmal. wenn das Feuer zurückkommt und Euch hinten brutzeln will

Unter den lauschigen Bäumen der Kunstwelt lauern die Roboter der Nacht, Nichts liegt ihnen ferner, als Euch vorbeizulassen, und Ihr müßt einige schwere Kämpfe durchstehen.

Die Cyborgs greifen im Doppel an-und sind schwer zu besiegen. Ihr braucht größere Feuerkraft und mehr. Treffer, um sie zu erledigen. Da sie immer kräftiger werden, ist jeder Kampf viermal so hart wie früher. Versucht, nicht in Panik zu geraten und greift nur an, wenn Ihr sicher seid, heil davonzukommen. Ihr nehmt bei jedem eingesteckten Treffer viel mehr Schaden als in den vorherigen



# Planetenoberfläche

braucht: all Kombinationen, um die vielen lästigen Zwischengegner zu erledigen Die Grundangriffe sind aber immer

Mit Knopf A springt Ihr ein Stück nach vorne. Knopf B führt einen kurzen, harten Schlag aus (mit Abstand der vielseitigste Angriff). Mit C blockt threab, wenn thresteht and springt, wenn Ihr gerade lauft.

Brutal, aber wichtig, um zu überleben: Reißt Eurem Gegner den Arm ab und seht zu: daß die Endgegner Eure nicht abreißen! Stellt Euch dicht an den Cyborg, drückt das Steuerkreuz nach links und drückt A. Wenn Ihr die Kombination drauf habt. greift sich Eure Figur jetzt den Arm des Gegners, springt auf sein Knie und zieht, bis der Blecharm ab ist



Hmm, und was hun? Ihr könnt den Arm entweder wegwerfen ei explodiert dann (B drücken). Ihr könnt ihn fallenlassen (C drücken), oder einen Eurer eigenen Arme damit ersetzen, wenn er Euch besser gefällt (A drücken). Ist der Arm weg, bleibt nur der Rumpf. Entfernt ihn mit denselben Bewegungen, aber da so ein Rumpf ziemlich nutzlos ist werft Ihr ihn am besten weg, dann ist der Gegner auch erledigt

- Wenn ein Cyborg zerstört ist, müßt the normalerweise warten; bis er explodiert. Habt the es eilig, könnt the ihn selbst zünden. Drückt dazu das Kreuz nach links und haltet A das entspricht einem Tritt nach vorne Wenn Ihr die Überreste einsammeln wollt (beim Zwei-Spieler-Modus nützlich, wenn Euer Freund auseinan dergenommen wurde); führt den Vorwärtstritt aus und hebt den Schrott auf
- Der Kopfschlag ist ein sanfter Schwung ins Gesicht des Gegners und fast noch friedlich gegenüber Angriffen Um anderen ihn auszuführen drückt Ihr Steuerkreuz in die Schlagrichtung und drückt A
- Wenn Ihr in der Klemme steckt ist

ein Salto rückwarts nicht schlecht Drückt das Kreuz nach unten und Knopf-6

- Der Taillenangriff ist der Renner Saison Drückt Steuerkreuz hoch und Knopf C, dann das Kreuz nach unten und wieder © Jetzt sitzt Eure Figur auf den Knien des Gegners und schlägt ihm den Schädel ein Nicht sehr zivilisiert abet darum geht es hier la auch
- Euren Armzusatz aktiviert Ihr, indem Ihr A drückt und haltet. Habt Ihr eine Kreissäge kommt sie aus ihrer Hülle und schneidet den Geaner.

Übt alle Spezialangriffe, denn dann bekommt Ihr mehr Punkte. Das Spiel wird dadurch auch viel reizvoller. Zu zweit macht es erst richtig Spaß, wenn Ihr Taktiken überlegt.

# CYBOR-BAUSATZ

Der normale Körper ist solide gepanzert, der Krebskörper hat Stacheln und richtet aus der Nähe Schaden Der an Insektenkorper liegt eng an, schützt Euch aber gut, während der Froschpanzer stark, aber langweilig und klobig ist. Am besten sind die letzten beiden Panzertypen Der Booster gibt Euch tollen Körperschutz vor allem bei den Endgegnern. Wegen seiner unförmigen Masse richtet er den größten Schaden an Der Quasimodo-Panzer ähnelt dem Booster sehr, ist aber etwas gelenkiger und muskulöser. daher alltagstauglicher

Die Laufbeine sind für das, was sie beschreiben, am besten geeignet. Die Stachelbeine sind sehr dünn und stachelig. Mit ihnen lauft Ihr schnell und geschmeidig. Die Purzelbaumbeine sprechen für sich elbst (oder etwa nicht??). Mit ihnen kann man das Gesicht des Gegners gut treffen. Die Panzerbeine sind lustig Wenn Ihr sie aktiviert, baut sich ein Kraftfeld vor Euch auf, und Ihr könnt in den Gegner rasen und ihn zu Kleinblech verarbeiten. Die beste Verteidigung habt Ihr mit den Big-foot-Beinen. Während Ihr sie tragt, könnt Ihr nicht geworfen werden und seid durch Todesfallen nicht zu verletzen. Kommt Euch also ein Gegner mit Big-Foot-Beinen III die Quere solltet Ihr gar nicht erst versuchen, hn anzuheben Ihr fallt nur hin und verletzt Euch. Foll sind auch die hydraulischen Beine, die Euch über bestimmte, vorgegebene Gebiete hinwegschleudern Ihr braucht sie

schon bei den Abgründen im ersten Level. Anders kommt man dort nicht weiter Ich finde sie rundherum am nützlichsten und habe sie meistens

Die einfache, normale Hand reicht für harte Schläge aus. Die Feuersprüh-Hand gibt kurze, gezielte Feuerstöße ab. Das ist besonders nützlich, wenn der Gegner in einem schwarzen Loch gefangen ist Die Laserhand hat die größte Vernichtungskraft. Sie kann einen Gegner mit einem Stoß richtig führt stößt sie auch durch bewegliche Ziele

WEITERE TIPS
Es ist wichtig, daß Ihr immer auf Flugkörper achtet die entweder abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt fliegen oder Euch direkt angreifen. Wenn Ihr sie überspringt, fliegen sie manchmal in den Gegner hinein

Um gut zu zielen, solltet Ihr die Augen des Gegners genau beobachten Blitzen sie, seid Ihr auf einer Höhe und könnt zuschlagen



umpusten. Die Wurfhand ist eher ärgerlich als hilfreich Jedesmal wenn Ihr sie abgefeuert habt, müßt Ihr den Kampf unterbrechen und sie wieder einsammeln Schafft Ihr das nicht rechtzeitig, explodiert sie und



Ihr seid armlos - toll.

Die Zerschmetter-Hand besteht aus drei Stachelkugeln. Wenn Ihr sie aktiviert, fährt sie aus und zerbröselt den Gegner. Sie ist nicht leicht zu bedienen, denn es dauert bis sie einsatzbereit ist Meistens hat der Cyborg Euch schon beim Wickel, ehe die Hand ausfahren kann. Am besten ist die Sägehand. Sie schneidet durch den gegnerischen Panzer wie durch Butter und wird etwas aktiviert als Zerschmetter-Hand Wenn Ihr sie

Die feindlichen Cyborgs drehen sich nur langsam. Es ist also möglich, sie von hinten anzugreifen dann um sie herumzugehen nochmal zuzuschlagen. Das könnt Ihr wiederholen, bis der Gegner deaktiviert ist Eure Spezialangriffe lassen sich leicht ausführen Für die Handwaffe drückt Ihr zweimal Knopf A Es dauert aber meistens ein paar Sekunden, bis die Waffe aktiviert ist und der Gegner wird nicht untätig dastehen

Um die Fähigkeiten der Beine zu aktivieren, drückt Ihr zweimal Knopf C Wenn Ihr zum Beispiel die Sprünge der hydraulischen Beine ausführen wollt, drückt Ihr 🗷 ein weiteres Mal. Dann verlaßt Ihr das Bild mit einem Riesensatz. Der normale Schlag kann gesteuert werden Drückt das Kreuz nach vorne und Knopf A dann landet Ihr einen gewaltigen Haken ins Gesicht des Gegners Einen Uppercut führt Ihr aus wenn Ihr das Kreuz hoch- und Knopf A drückt. Den Karateschlag führt Ihr mit Kreuz nach unten und Druck auf Knopf A aus Diese Schläge richten viel Schaden an und können die Feindcyborgs manchmat sogar kurz betäuben. Leider müssen auch diese Schläge aufgebaut wer





Schleimen wir los! Der erste Level ist sehr einfach solange ihr die Regeln beachtet. I Fallt nicht in den Schleimfluß 2 Schießt mil Eurem Schleimschießeisen auf alles was sich bewegt 3 Sammelt soviele Bögen und Bonusse wie nur möglich ein! Wenn ihr es schafft auf jedem beliebigen Level alle 100 Bögen zusammenzukriegen erhaltet ihr eine enorme Anzahl von Bonuspunkten obwohl ihr nur 30 benotigt, um durchzukommen und 70 für das Bonusspiel.



Springt auf den in den lila Büschen verborgenen Kasten, erreicht die bestimmte Höhe und Ihr werdet auf die versteckten Plattformen gelangen. Alle Plattformen bleiben unsichtbar, leuchten aber ab und zu auf und machen ihre Umrisse sichtbar. Wir haben alle Geheimplattformen weiß markiert, damit sie Euch auf keinen Fall entgehen.

Viele Bögen in diesem Spiel hängen risikoreich über Schluchten und Lücken. Paßt auf, daß Ihr genau in die richtige Richtung springt, sonst wird es zu kompliziert!

> Die gefederten Kästen transportieren Euch noch höher, wenn Ihr während des Springens noch oben drückt. Ihr kännt auf diese Weise höhere Plattformen und versteckte Bonusse erreichen. Wartel mit dem Drücken immer, bis Ihr den höchsten Punkt erreicht habt!

Springt mit Hilfe dieses verborgenen gefederten Kastens zu den acht Bögen hinauf.

Schleimwelt 2 wimmelt von Gipfeln und Tälern und jeder Menge Geheimplattformen. Am besten richtet ihr Euch nach den Stellen, an denen Bögen ohne Plattformen mitten in der Luft hängen. Landet dort wo sich der Bögen befand. Wenn Ihr fallt, habt Ihr Eure einzige Chance vertan.

Pausiert das Spiel und drückt B, C, B, A, B, B, C, B, A und B.

Slime World 2

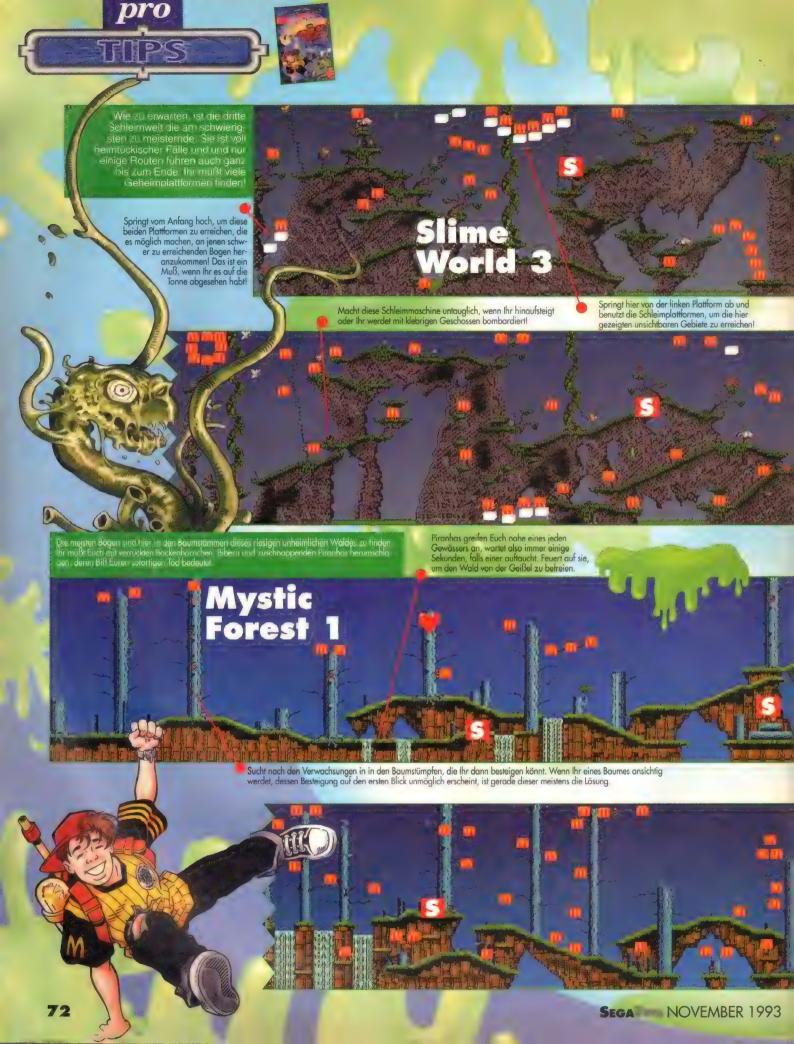
Virgin's environmental epic...

Virgins umweitkundliches Epos wurde sofort zum Renner (obwohl es von einer bestimmten weitbekannten Fast-Food-Kette gesponsort wurde...). Ihr spielt Mick oder Mack (Rassismus gibt es in diesem Spiel nicht!) und Euch fällt die Aufgabe zu, jede giftige Kreatur zu "zerschleimen", die Euch über den Weg läuft, um aus unserer Erde einen saubereren (wenn nicht sogar reiseren!) Ort zu machen. Es gibt sogar ein schlaues Rocycling-Bonusspiel! Auf den nächsten 12 Seiten könnt ihr sehen, wie was für ein riesiges Spiel Global Gladiators wirklich ist. Im wahren SegaPro-Stil haben wir je den einzelnen Bogen markiert, wir bringen Euch außerdem alle Bonusse und segar die gesamten Lebens- und Levelanwahl-Cheats! Les geht's!

Hier wird Euer Verdacht bestätigt: Diese schleimigen Plattformen schmelzen nach Eurer Berührung einhach dahin! Paßt auf, daß Ihr nicht im Schleim endet! Die Schleimmaschinen sprucken ihre klebrige Substanz im gesamten Laden herum. Während Ihr Euch nähert, könnt Ihr ziemlich oft getroffen werden, versucht deshalb, Euch über sie zu bewegen und von dort auf sie zu zielen!









Rennt direkt über diese Plattformen, die sich hinter Euch auflösen. Springt auf die Geheimplattformen! Vollführt von dieser Plattform aus einen Rennsprung, um die versteckten Plattformen und die Bögen zu erreichen!

# Schleimige Kreaturen

Schleimball Er röllt noch links und gefährlich, wenr ih der hineumenal Er leuen Keiner Schleim und sinellatin auf beit zu

Schleimvoger, Fli. — den höhlerer, Gebieten Karte herum : 11 Schleim auf Fuch fallen in fan kommi Euch in den Was

Schleimmoschine. Gonzrogiger Schleimherstelle der Schleimtropfer in jede Richti in h

Schleimwerter Der gefährlichste Gegner diese-Lavels Er leuen mit erhöhler Geschwindigkeit Schleim auf Eisch!

Schleimläufer Läuft mot links und mat rechts und sälle vor sich hint apringsidarüber und 17 Sehr einfach zu

niemtropien Die Tropien kommen Euch mit rliebe in die Quere wenn is es gerade beso



Springt von hier auf die Geheimplattformen (wie gezeigt) und Ihr könnt einige Bonusse einheimsen.
Dies ist außerdem die einzige Möglichkeit, zum
Levelende zu gelangen, da es so hoch liegt.

Springt von hier hoch und Ihr werdet auf einer der versteckten Plattformen landen. Springt weiterhin hoch, rechts oder links.



Sommelt 30 Bögen ein um den Level ... beenden 70 tul ein Bonusspiel und 100 kur einen enormen Punktebonus

iedes Energieherz isch Eure Energie wieder von dur He sind besonders in prekären Situationer, hillfreich, ich Ihr möglichenverse zum Anfang zurücktransportiert werdet

Benutz unsere KO Blocke un alle unsichtbaren Hälfförmen ausfindig zu mächen wa sich die interessonten Power-Ups befinden

Greiff Euch eines dieser kleinen Schätzichen und Ihr Kriegt ein Extraleben, aber naturlich Habt Ihr schon inenalliche

Treffi lhr ein soliches Icon, werde lhr an diese Stelle zurückiranspartiert, wenn ihr sterbi

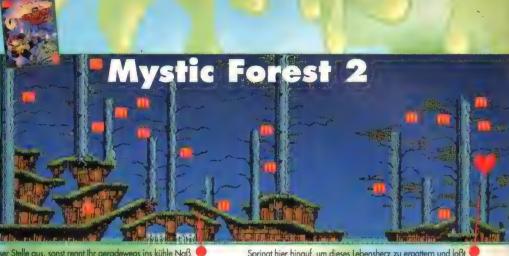
> Finde thi arre Uhr, bedeviël da; ane Minute Extrazeit für Euch, im den Level zu beenden



Seht Euch nach den erhöhten Plattformen in den Felsen um, denn über diese könnt ihr versteckte Bögen erreichen und Euch über Abgründe hinwegretten. Die abgesögten Wipfel dieser Bäume fallen herunter, sobald ihr auf sie springt, verliert hier also keine Zeit. Falls ihr doch fallt, beklettert den Baum zur Linken und springt rüber.

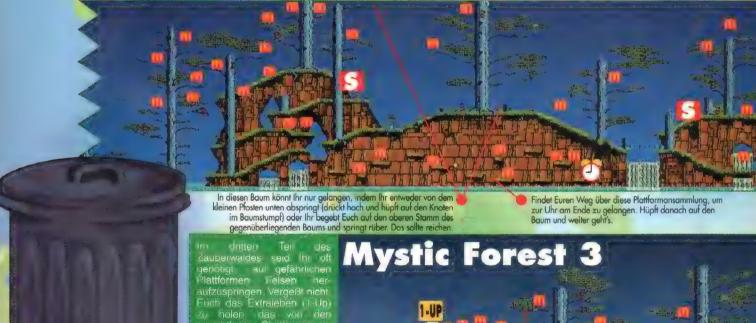


Der Zauberwald ist von allen möglichen Waldbewohnern wie Biber und Stinktiere bevölkert Ihr müßt Euch um die Baumstämme nerumbewegen und immer ein Auge auf die Piranhas haben Zu vielen Gegenden dieses Abschnitts des Zauberwaldes könnt Ihr nur gelangen wenn Ihr den Baum zur Rechten besteigt über den riesigen Abgrund springt und auf eine einigermaßen sichere Landung hofft Vergeßt nicht die Schildkröten zu benützen, um die Wasserabschnitte zu übergueren



Springt von dieser Stelle aus, sonst rennt Ihr geradewegs ins kühle Naß. Sehr Euch immer nach den Piranhas um, die hier überall herumlungern.

Springt hier hinauf, um dieses Lebensherz zu ergattern und laßt Euch dann auf die drei Plattformen zur Rechten herunterfallen, wo ein Restart Point auf Euch wartet.



Zauberwaldes seid hr oft genötigt aur gefahrlichen Plattformen Felsen ner-aufzüspringen Vergeß nicht Euch das Extraleben (J-Up) zu holen das von den unsichtbaren Plattformen im ersten Baum hangt außerdem die Bogen im großen Wasserfall Verfangt Euch nicht in den Baumstumpfen am Schluß

Es dauert eine Weile, an diesen letzten Bogen heranzukommen, der an einer schwer zu erreichenden Stelle plaziert ist. Man kann die Plattformen nicht sehen, sobald man die Bögen hat.



Hüpft hier herunter, um die unsichtbaren Plattformen und das Extraleben zu erreichen. Fallt nicht hindurch, sonst findet Ihr die Plattformen nie wieder!

Hier versuchen zwei Piranhas, Euch das Garaus zu machen. Eine Berührung von ihnen und Ihr gebt den Löffel ab...





Wenn Ihr auf diese Spitzen fallt, beißt Ihr sofort ins Gras, wenn Ihr aber unten durch sie durchlauft, wird Euch kein Haar gekrümmt werden.

Um zu diesem Baum zu gelangen, müßt Ihr erst einmal den Baum zur Linken erklimmen und dann vom höchsten Ast rechts springen. Wenn Ihr Glück habt, landet Ihr auf der Stange und könnt jetzt auf den unteren Ast springen.

"BEZAUBERNDE" WALDWESEN





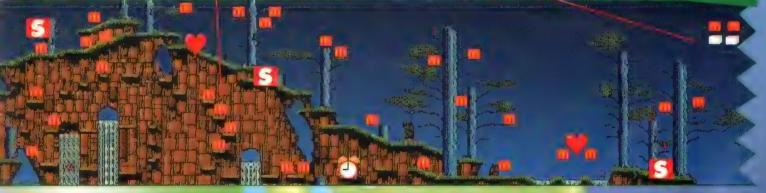




Laßt Euch durch diese Rasenlücke oben fallen und springt an diesen Plattformen runter, um an die Uhr ganz rechts zu kommen. Vorsicht: Piranhas lauem überall.

Das hättet Ihr nicht erwantet, daß ein Extraleben so leicht zu finden ist, was? Laßt Euch hier herunterfallen und schnappt es Euch.

thr müßt hier vom obersten Wipfel des Baums springen, um zu den unsicht-baren Plattformen zu gelangen.



Wenn Ihr einmal auf diese Baumstämme springt, legen sie Spitzen frei, auf denen Ihr eine Bruchlandung machen könnt. Falls Ihr den Sprung verpaßt, klettert auf den Baum zur Linken und springt rüber.

Extraleben Pausiert das Spiel und drückt dreimal A, dreimal B, viermal C; und jedesmal B und A für ein Extraleben.



Toxi-Town ist ein komplizierten Durcheinander von Rohren und Hochöfen das den ganzen Tag tang die Euft verpestet und die Farbe des Himmels verändertinn müßt alles daran setzen diese Stadt wieder sauber zu kriegen Zu Eurer Hauptfeinder gehören Mülltonnen, Preißluftbohrer Smogdünste und Offlecken

In diesen Steintürmen lassen sich des Öfteren Bonusse finden, versucht also, sie in allen Leveln zu erwischent In Toxi-Town ist vieles anders, als es zuerst scheint.



Jedesmal, wenn Ihr spielt, bewegen sich die Fließbänder in der Stadt in eine bestimmte Richtung. Vergeßt das nicht, denn Ihr könntet in ein tiefes Loch gezogen werden... Es ist nicht möglich, diese Lücke zu überspringen, Ihr müßt also auf die hölzerne Plattform springen, um nach rechts zu kommen.



Es gibt jede Menge Verbrennungsöfen in der ganzen Stadt, die alle paar Sekunden Feuer speihen. Wartet, bis die Flammen stoppen, rennt dann durch, bevor sie wieder anfangen. Springt hier hoch und eine unsichtbare Plattform wird aus dem Nichts erscheinen und es Euch ermöglichen, hinüberzuspringen und den Bogen und das Herz zu ergattern. So könnt Ihr vermeiden, den ganzen Weg wieder herunter und dann auf der anderen Seite wieder hinaufgehen zu müssen.

Die Gerüste werden immer komplizierter und Flammen züngeln aus jedem Winkel. Nachdem Ihr den Level halb geschaffl nabt erscheinen einige Plattformen, die nur erreicht werden können, wenn Ihr die vier unsichtbaren Plattformen rechts benutzt. Wenn Ihr die 100 Bögen erlangen wolltmüßt Ihr durch!

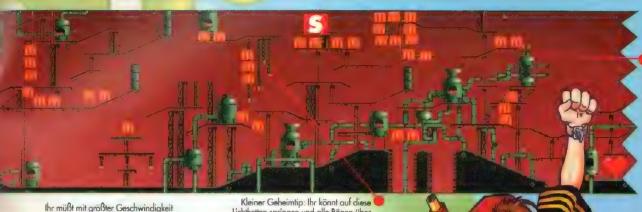
In den Gabelstablern halten sich immer Bonusse verborgen, ihr könnt das Gefährt benutzen, um die höher gelegenen Plattformen zu erreichen.



Die Flammen in den Hochöfen werden Euch keinen Schaden zufügen, aber die von den Bunsenbrennern schon! Unbedingt zu vermeiden! Seht Euch vor, wenn Ihr auf diesen Plattformen steht, sie drücken Euch über den Abgrund hinaus. Oben werdet Ihr mit einem Herzen

Geht durch diesen Abschnitt, um Euch diesen nützlichen Gesundheits-Power-Up zu holen. Springt weiterhin gegen die Wände dieses Abschnitts, wo sich eine Menge Bonusse versteckt halten.

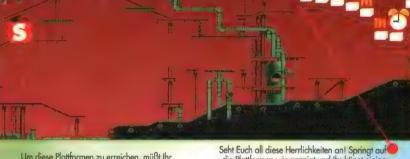




Es ist möglich, daß Ihr Verbrennungen erleiden, wenn Ihr über diesen Hochofen springt, denn die Flammen züngeln ziemlich in die Höhe.

Ihr müßt mit größter Geschwindigkeit durch diese 6 Verbrennungsöfen rennen, um Verbrennungen zu entgehen.

Kleiner Geheimtip: Ihr könnt auf diese Lichtketten springen und alle Bögen über ihnen einsammeln.



Um diese Plattformen zu erreichen, müßt Ihr Euch nach ganz rechts begeben und zur unsicht-baren Plattform hinüberspringen, ohne einen einzigen Fehler zu machen.

die Plattformen wie gezeigt und Ihr könnt einige sieben Bögen und eine Uhr einsammeln. Fallt nur nicht hin, sonst verliert Ihr alles!



Benutzt den Aufzug, um über die Seite des Gabelstablers an die Bögen heranzukommen.

Einige Bögen sind in den Gerüsten versteckt und Ihr müßt Eure Augen wirklich aufsperren, um sie zu endecken. Am besten haltet Ihr alles an und seht Euch genau um.

一次一种











Diese Fließbänder führen Euch nach unten zum Müllschlucker. Rennt hinunter und Ihr habt einen längeren Anlauf für Euren Sprung!

Ihr solltet Euch diesen Geheimplattformen von links nähern, um die Uhr zu erreichen.

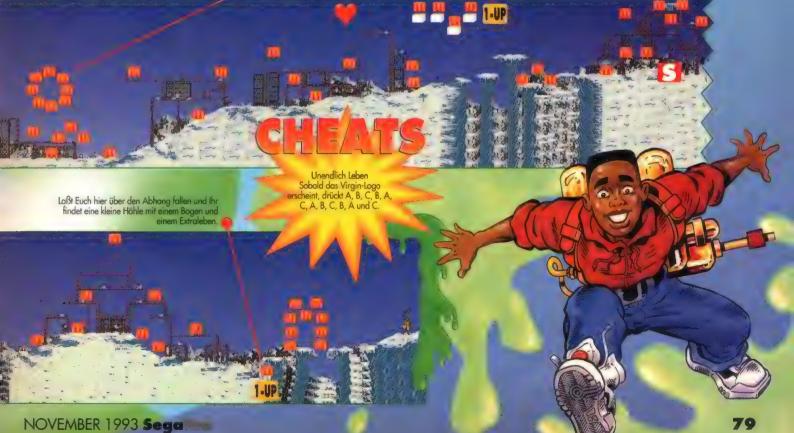
Ihr könnt auf diese Sicherungen springen, um zu den Bögen zu kommen.



Drückt hoch, wenn Ihr an dieser Stelle ankommt, um die Bögen ausfindig zu machen; macht dann einen Powersprung, um sie alle zu erreichen.

Springt von den Rohren herunter und begebt Euch auf diese Platiformen, um Euch das Extraleben zu greifen.

Springt durch diese Mauer, um die drei versteckten Bögen zu erreichen. Ronald befindet sich oben auf diesem Level und nur ein Weg führt zu ihm.



Der zweite arktische Level spielf in den Eishöhlen, mit vielen eisigen Plattformen zum Abrutschen Hauptgefahren sind die Fledermäuse (die steil aufsteigen, um Euch zu kriegen). Eisbären (die wie gewöhnlich daherschlittern) und merkwürdige Wirbelwinde (die Euch über den Abgrund werfen können) Die Arktik-Level sind sehr einfach



Wenn Ihr hier Euren Halt verliert, fallt Ihr auf die Spitzen und verliert Euer Leben sofort.



Diese Plattformen sind wirklich sehr glatt und Ihr könnt leicht über den Abgrund stürzen. Kein Problem, an die Bögen heranzukommen. Hier sind viele Bögen einzusammeln, aber möglicherweise müßt Ihr von den Felsen springen, um die höher gelegenen zu erreichen.

## **Arktische Welt 3**

Arktische Welt 3 ist der einfachste Level seit Schleimwelt 3 Ihr müßt nur nach links rennen, alle Bögen einsammeln und immerzu schießen. Wenn Ihr ca die Hälfte geschafft habt nehmt Ihr unten eine Detour, die mit einem nützlichen Herz belohnt wird Am Ende wartet der globale Wächter auf Euch (im grünen Kasten wird gezeigt, wie er zu besiegen ist)

Vergeßt nicht, wieder hier hinaufzuspringen, und die versteckten Bögen zu ergattern. Greift Euch das Herz oben, bevor ihr die untere Route nehmt. Dies ist der letzte Restart-Punkt des Spiels, und hierhin werdet Ihr zurücktransportiert, solltet Ihr es nicht schaffen, den Boss zu besiegen. Puuh, wenigstens muß der ganze Level nicht wiederholt werden!





Wenn Ihr zu schnell durch die Plattformen eilt, ist es sehr wahrscheinlich, daß Ihr von den Spitzen auf der einen oder anderen Seite aufgespießt werdet.

Wie immer, verschwindet diese Leiter, sobald ihr sie betretet.

## ARKTISCHE KREATUREN





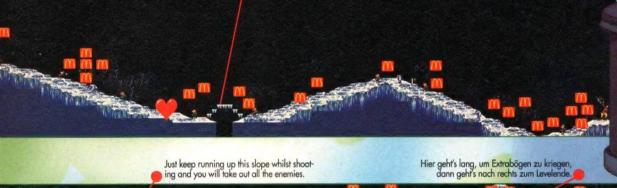
Derwisch. Wirbelt ouf Euch zu, um Euch zu treffen und von der Plattform zu werfen. Er greift immer von Telsabgründen aus an.





isbaren. Die Bären sind schon merkwürdig. Anstatt ihre-ähne gegen Euch zu gebrouchen, versuchen sie, in Euch neinzuchlitzen









Ich spiele mit dem Gedanken, mir ein Mega-CD zuzulegen, will aber mein Geld nicht zum Fenster rausschmeißen (oder das meiner Eltern). Ist das Mega-CD den ganzen Hype wert oder was? Eva Weider, Hannover

Ja und Nein, Momentan ist das dazugehörige Software noch nicht ganz ausgereift, doch das CD hat auf jeden Fall das Zeug zu einer erstklassigen Konsole. Alles in allem ist der Kauf eines Mega-CDs zu empfehlen, wenn Du Geld übrig hast; ausgereiftere Maschinen sind natürlich immer im Kommen.

#### VERWIRRUNG

Ich finde Eure Zeitschrift ja im Großen und Ganzen wirklich gut, aber hier muß ich doch mal eine kleine Kritik anbringen: Ich habe bemerkt, daß in vielen SegaPro-Ausgaben die Seitenzahlen nicht mit den im Inhaltsverzeichnis angegebenen übereinstimmen. Das ist oft ziemlich verwirrend und ärgerlich; muß das sein?

Patrick Dumais, Stuttgart

Immer diese Drucker! Viele Seiten des Magazins werden früh zusammengestellt und müssen später aus dem einen oder anderen Grund abgeändert werden. Da die Seiten dann schon gedruckt worden sind, wäre es sehr schwierig, die Seitenzahlen noch zu ändern; eine Tatsache, die in dieser Art von Zeitschrift oft schwer zu vermeiden ist. Wenn wir z.B. in letzter noch ein exklusives Preview hereinbekommen, würden wir die Seiten "neu mischen", um Platz dafür zu machen.

#### **MORTAL KOMBAT**

Wird es Mortal Kombat auch als Mega-CD geben? Kevin Peters, Bremen.

Die Mega-CD-Version von Mortal

#### Kombat ist ohne

Zweifel in Planung, wird aber später erscheinen als die anderen Die Modulumsetzungen. grammierer arbeiten zur Zeit an Umsetzung, einer die dem Arkadespiel so ähnlich wie nur irgend möglich ist, was einige Zeit in Anspruch nimmt. Aus diesem Grund wird die CD-Version erst im nächsten Jahr erscheinen.

#### **MEHR SPIELE FÜRS MS?**

Wird es die Spiele Cool Spot und Hook auch auf dem Master System geben?

M. Gerber, Dresden

Jawohl, beide Spiele sind für Ende dieses Jahres geplant!

#### **GUT GESAGTI**

In der August-Ausgabe habe ich gelesen, daß es tatsächlich Leute gibt, die sich darüber streiten, welche Konsole nun die bessere ist, das "SNES" oder das "Mega Drive". Gibt's denn sowas? Jeder kauft sich die Konsole doch nur, um seinen Gaudi zu haben. Beide Konsolen sind Spitze! Das belegt schließlich die jeweilige Fananzahl. Schließlich können sich zig Tausende Segaund zig Tausende Nintendo-Fans ja nicht irren!

Daniel Brieger, Wildau

Dem können wir nur aus vollem Herzen zustimmen, Daniel! Wir bekommen immer noch viele Zuschriften zu diesem Thema. von denen die meisten sich Deiner Meinung anschließen.

Es gibt natürlich immer Leute, die wahre Haßtiraden gegen die Besitzer der jeweils anderen Konsolen loslassen, aber wir haben nicht vor, deren Albernheit zu unterstützen, indem wir ihre Briefchen veröffentlichen.

Okay, okay, wir haben ja selbst ab und zu schon mal einen kleinen Witz losgelassen, was diese Sache betrifft, aber wir hoffen und glauben doch, daß diese

## 44719 Bochum

Leserservice, Postfach 101 905

von unseren Lesern als solche (kleine Späßchen) verstanden und nicht zu ernst genommen worden sind.

SegaPro

#### SONIC FOREVER

Erstmal ein herzliches Lob an das SegaPro-Team. Fure Komplettlösung von Land of Illusion und die Action Replay Codes aus Ausgabe 10 haben mir wirklich sehr aeholfen.

Nun noch eine Frage: Kommt für mein Master System Sonic 3 raus oder nur fürs Mega Drive? Daniel Fink, Kassel

Soweit wir informiert sind, soll Sonic 3 auf dem Master System unter dem Titel Sonic Chaos erscheinen.

#### NACH STRICH UND FADEN

Auf meinem Game Gear erscheint in der Bildmitte immer ein grauer Strich oder Faden, was soll ich dagegen

K.-H. Peenz

Lieber K.-H., es wäre schwierig für uns, eine Ferndiagnose zu stellen, wir können Dir nur eines raten: Ab Reparatur mit Schätzchen!

#### **ZWEI SYSTEME**

Liebes SegaPro-Team! Ich bin stolzer Besitzer einen Mega Drives und SNES begeisterter und ein SegaPro-Leser, Mein Traum wäre es, daß ich in Eurer Zeitschrift nicht nur über die Sega-Systeme alles nachlesen kann, sondern auch über NINTENDO-Spiele. Habt Ihr Pläne

Thomas Enderlich, Berlin.

Die Mehrzahl unserer Leser liest







# DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS!!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER!!

# LIVES OWE

### **JE NACH SPIEL:**

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FÜR GAME BOY

NUR DM 99.

## FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS



MIT ACTION REPLAY KANNST DU

- DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
- KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS.
- DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

**MITGLIEDSKARTE DES** 



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.



NUR DM 149,

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!! Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie



A COLAV





"SEGA", MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VOM NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10. BEI BESTEI I LING BITTE KONSOI EN TYP ANGERE

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIESE
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTLICH BEI



UND BEI ALLEN **AUKAU** SB-Warenhäusern und Fotofachgeschäften

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



